

专题企划
Final Fight 左右拳传说
FINAL FIGHT
快打旋风专题
快打旋风全系列游戏
特别放送
PSPCPS1模拟器全套游戏
SEGA八位游戏机全套游戏
Mother 3
NDS游戏图鉴
三国志DS
经典游戏推荐
新版MAME游戏推荐
地狱小和尚
空翼巡航机
敲砖块
星际格斗2
蝙蝠侠
怒
海陆空指挥官
GP32全套ROM
黑龙江文化电子音像出版社
ISBN 7-900403-20-5
9 787900 403209
定价：18元
[手册+DVD]
EMU ZONE
模拟地带
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
DVD
DVD-9 8GB
SINGLE SIDE DOUBLE LAYER
新手学堂
韩国的掌上游戏公园
GP32模拟器GEEPEE32使用教学
带有窗口的VGS
pSX使用教学
见证SEGA八位游戏主机的辉煌
多机种模拟器MEKA使用教程
游戏编年史
SD高达G世纪简单补完
研究中心
MAME架构编译及配置浅析
专题企划
左右拳传说
快打旋风专题
VOL.27
2011/ 2/11



制造虽已终止 但游戏永无止境

超任游戏玩家期待已久的大作终于诞生

一书在手·玩番全有

《超级任天堂·完美典藏》

Part.5

9月即将上市，敬请期待

附送DVD光盘完全收录：

SFC全ROM

中文版SFC ROM等工具及软件

- 全彩色192页游戏手册
- 1990-2000年1445款SFC游戏尽数网罗
- 辛辣游戏评论家们全SFC游戏评论
- 超任历史、各种工具及周边介绍

全国总经销 010-51664894



《FC红白机·游戏完全手册》

10月即将上市，敬请期待

任天堂FC全辑20周年保存
重温FC旧梦就从本书开始

手册部分内容

- 收录了全部1249款FC游戏，包括外盒、卡带封面、游戏标题、内容画面、发售厂商、上市时间、价钱等专业资料；
- 收录了FC游戏秘技及索引；
- 所有FC硬件资料（含主机、外设、周边设备等）；
- 非卖品、非公开游戏、限量发售版游戏介绍；
- 海外版NES及HACK游戏。

介绍任天堂20年纪念DVD内容

- 红白机20周年TOP100游戏欣赏；
- Game King高桥名人 VS 毛利名人 FC游戏大赛总决赛；
- 红白机外设收集狂全真采访；
- 游戏制作人专访及幕后故事。

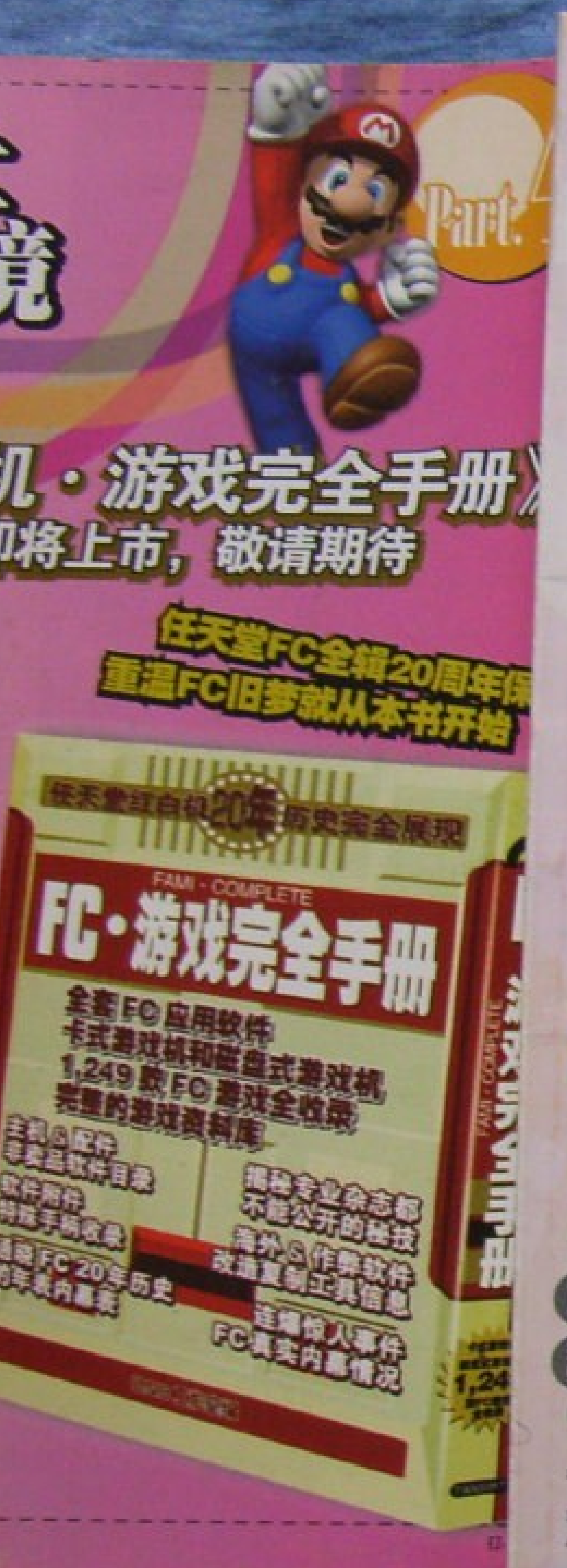
任天堂FC ROM全集光盘

- 全部FC游戏及中文版ROM和模拟器，已经过严格校验，保证完整收藏。





2011/ 2/11



收藏你曾经的游戏时光！
1971-2006留住永恒的经典



全国统一客服
电话：010—51664894
电邮：51664894@163.com
QQ群：25715493

北京地区全面推出货到付款服务
（请拨打以上电话咨询订购）

限量推出
MAME豪华典藏版
全国陆续上市

全国统一抢购价:108元

Part.1

- 12张DVD光盘，包含MAME 0.105全套完美ROM
- MAME全套艺术周边及开发工具
- 附送Zinc和Nebulam2模拟器及全套ROM
- 256页全彩色珍藏手册，过千款游戏介绍及详尽技术参数
- 特别印制限定版牛皮纸光盘保护袋
- 拉页式硬塑包装盒，典雅外封套，极具收藏价值

产品邮购说明：
目前只支持工行和农行汇款方式，其他方式逐步开通。

开户银行：中国农业银行 北京市分行 亚运村支行 北苑家园分理处
银行卡号：9559 9800 1428 8533 715　开户人名：李 丹

开户银行：中国工商银行 北京市分行 亚运村支行 北苑家园分理处
银行卡号：9558 8102 0011 0918 525　开户人名：李 丹

邮购方法：
1. [illegible]
2. [illegible] 51664894@163.com [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]

邮购产品目录：

模拟地带杂志 20—25期	15元
模拟地带杂志 26期	18元
模拟地带2004合订本	20元
格斗游戏编年史	20元
街机游戏海报珍藏本	20元
变形金刚机密档案(上)博派篇	27元
变形金刚机密档案(下)狂派篇	28元
GBA游戏图鉴珍藏本1-2000	31元
MAME豪华典藏版	110元 (包含快递费用)
MAME 4DVD简装版	40元 (包含快递费用)
MEME 8DVD CHD套装	60元 (包含快递费用)
MAME 限定版摇杆	128元 (包含快递费用)
MAME 限定版摇杆+游戏套装	198元 (包含快递费用)

注意：
- 邮购价格已含包装及挂号费用
- MAME因产品特殊性，我们全部用快递发送，但不包括邮政EMS费用。

MAME 全国授权特约经销商

Part.2

北京	010-62648727	鞍山	0412-2218341	长沙	0731-4411099
广州	020-34297106	长春	0431-6119692	深圳	0755-13714599380
上海	021-63788105	吉林	0432-2486201	深圳	0755-82264693
天津	022-27694441	哈尔滨	0451-88341879	柳州	0772-3111816
重庆	023-67051607	常熟	0510-2820508 (含无锡)	南昌	0791-8592700
沈阳	024-23910600	苏州	0512-65296805	贵阳	0851-5980117
南京	025-83301386	徐州	0516-3778872	昆明	0871-4192484
武汉	027-85493649	常州	0519-8105882	兰州	0931-8519088
成都	028-82901581	济南	0531-82900724		
西安	029-82100544	青岛	0532-83848881		
石家庄	0311-83016214	济宁	0537-2207079		
保定	0312-2035089	合肥	0551-4234281		
张家口	0313--2068200	芜湖	0553-3119006		
唐山	0315-2815445	杭州	0571-88256366		
太原	0351-4079890	宁波	0574-87660207		
郑州	0371-67661891	福州	0591-87112184		
大连	0411-84629798				

说明：
- 因产品的特殊性，所以请大家尽量到以上地点直接购买；
- 因批发商不一定清楚这个产品的名称，所以，最好请大家给批发商看本广告图片；
- 实在购买有困难的话，可以直接网上购买或汇款购买。

庆祝淘宝总店开业，全线产品满100送20元

淘宝专卖店：http://shop33661891.taobao.com
淘宝网**限时抢购，绝对实惠**（活动时间2006年8月28日——9月28日）

活动说明：
- 现金券只赠送给在淘宝购买并使用支付宝支付成功的买家，不包括邮购及其他购物方式；
- 活动期间一次性购买本店100元（含100元）产品者，赠送20元现金券，在本店下次购物时抵现金使用；
- 现金券不能兑换现金，不能在赠送时扣减款项，只能在第2次购物时使用。

重温街机历史，你还需要拥有：MAME超级装备

全国统一零售价**128元**(单摇杆)
198元(摇杆＋MAME套装)

- 品质保证—委托国内街机摇杆专业厂家真电玩代工
- 特别标志—MAME LOGO限定版台面
- 使用便捷—USB接口，即插即用，自由设置各键功能
- 完美模拟—8键全街机零件，手感绝对可以媲美街机
- 包装精美—大盒防震包装，更显高贵品质





DVD DVD-9 8GB
SINGLE SIDE DOUBLE LAYER

新手学堂
韩国的掌上游戏公园
GP32模拟器GEEPEE32使用教学

带有窗口的VGS
pSX使用教学

见证SEGA八位游戏主机的辉煌
多机种模拟器MEKA使用教程

专题企划
左右拳传说
快打旋风专题

游戏编年史
SD高达G世纪简单补完

研究中心
MAME架构编译及配置浅析

VOL.27

2011/ 2/11



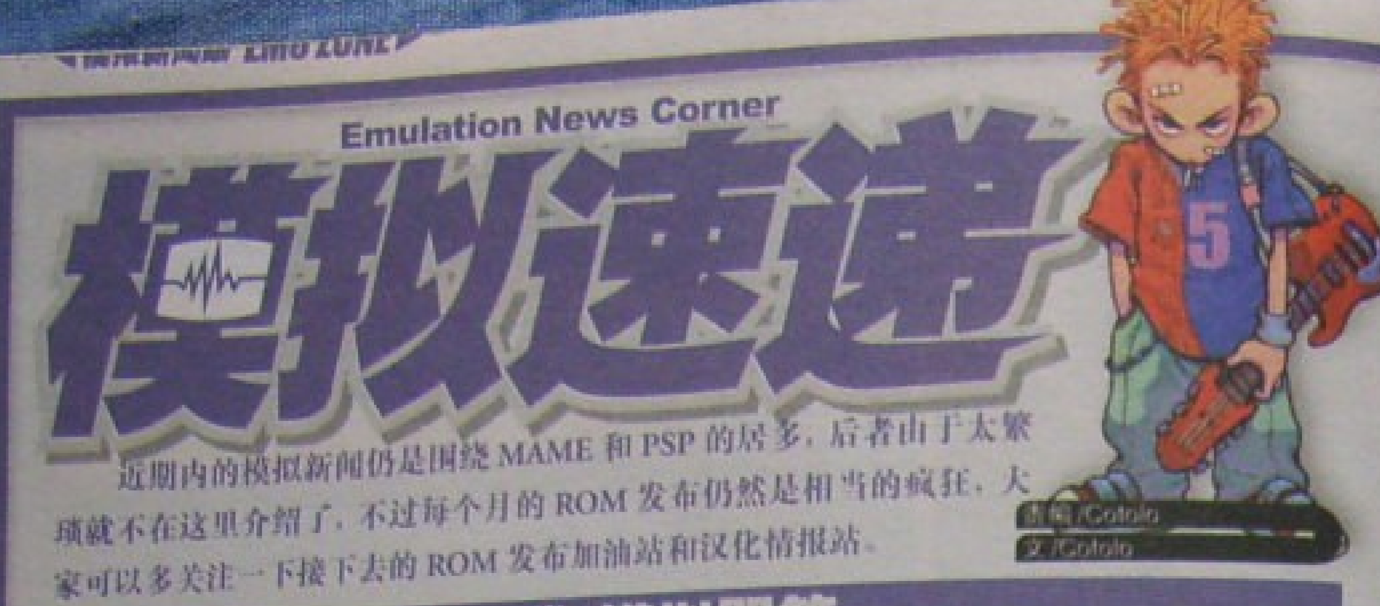


制　　作：《模拟地带》编辑部
策　　划：陈浩
主　　编：龙二
编辑部主任：Cotolo
栏目 编辑：Cotolo Taka 雪晴 微风
美术 编辑：Ghosts
网　　址：http://www.emu-zone.org
咨询 投稿：ezmag@163.com
定　　价：人民币18元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

模拟地带
EMU ZONE VOL.27
CONTENTS



近期内的模拟新闻仍是围绕 MAME 和 PSP 的居多，后者由于太繁琐就不在这里介绍了，不过每个月的 ROM 发布仍然是相当的疯狂，大家可以多关注一下接下去的 ROM 发布加油站和汉化情报站。

责编/Cotolo
文/Cotolo

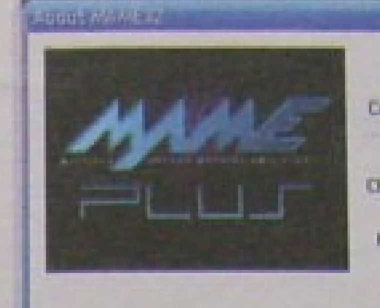
模拟器篇

MAME 0.107 来势汹汹



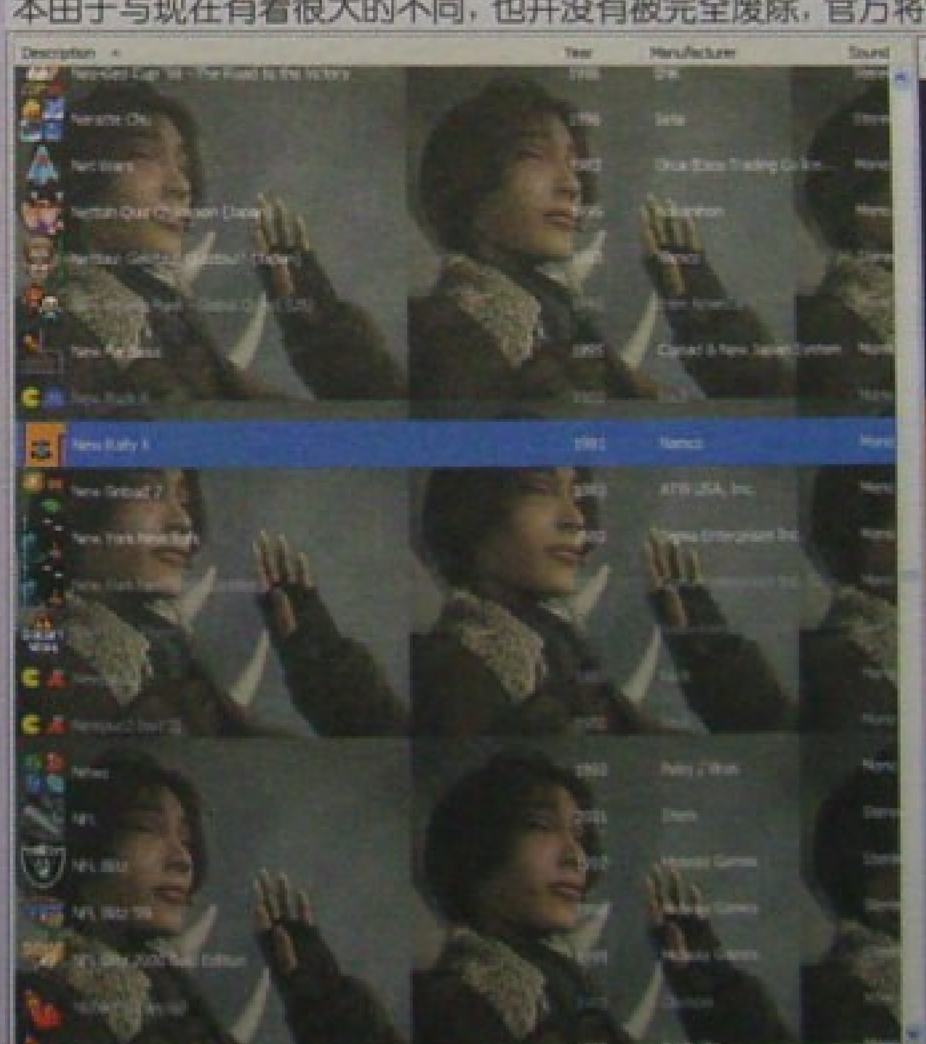
经过漫长的等待，MAME 终于更新到了 0.107 版。上期我们给介绍的时候应该还是 0.105 版吧，现在经过两个月的更新已经到了 0.107，十多次的 U 版更新一定让 MAME 的收集者们累得不行吧，笔者就有这种感觉。经历了近两个月的收集，实际上两个官方版本更新的 ROM 并没有多少。那么究竟这两个月 MAME 都在忙些什么呢，除了一些小小的例行游戏驱动修正和增加之外，MAME 的主程序核心进行了很大的变动。从 0.106 版到 0.107 版这个阶段内，总的 ROM 更新才不到 60M 大小，却经历了十几次 U 版的更新，为的就是为 MAME 新增一个特殊的图像渲染方式。一直以来，MAME 穿插在整版本号之间的内部更新版本被称为 U 版，相应的命名例如 MAME 0.105u1、0.105u2……。一般来说 U 版的更新频率大约被定为每周一次，而大致经历 5 到 6 个 U 版更新，也就是大约一个月的时间之后，MAME 的整版便会更新（比如 MAME 0.105 更新到 0.106）。以一个月为大致周期来看，MAME 的 U 版更新一般不会超过 6 个，但 0.106 到 0.107 这两个版本之间，MAME 却足足更新了 13 个 U 版，可见如此庞大的一个模拟器核心想要改动，确实是要花上不少时间的。

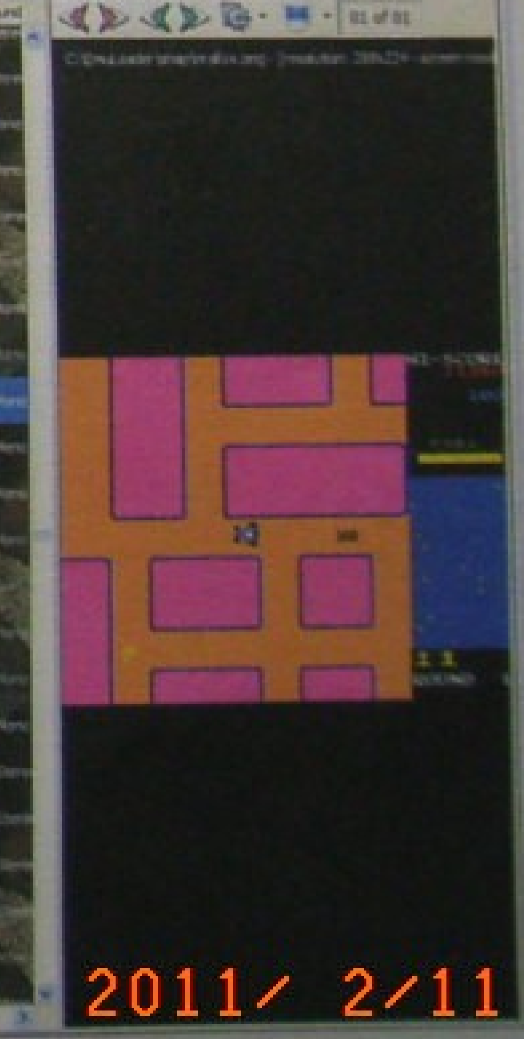
MAME 核心改动的影响是巨大的，首先它为一直以来用惯了老的显示模式的人们提供了一个全新的模版，至于这个显示模式的具体优缺点，笔者没有仔细去试，还是等以后用了之后再评论吧。而 MAME 所衍生出来的各种版本，也得做出不小的源代码核心变更，就连一向很少发话的 MAME32 发布主页上，最近也开始了对 0.107 新版的新型显示模式的讨论。一向紧随 MAME 官方发布的 MAMAPLUS，随着官方版本源代码核心的巨大变动，也出现了少许的滞后，尤其在 0.106u3 之后，便没有像以前那样在官方发布 diff 源文件之后马上更新新版，而是在内部发布一些经过细微修正的测试版本供使用者测试。不过 MAMEPLUS 最近自己新增的功能和改变也是值得模拟器的追随者们关注的，界面上的修改是我们能清楚看到的，新增的关键字搜索以及菜单图标的定制大大方便了使用，此外模拟器增加了对 PCB 基板信息的显示支持，这类信息与 MAME 通常显示在模拟器右侧的游戏信息、历史资料等文本信息一样，由各地的模拟器爱好者收集整理而来，目前支持 PCB 基板信息的 MAME 还并不多，PLUS 算是走在了前面。另一个比较大的变动就是 MAMEPLUS 于 0.107 版本更新之后，采用全面的 IPS 补丁插件，来完全取代了以往的 NEOGEO 解密版 ROM 的存在，也就是说使用 MAMEPLUS 的朋友将不必花费 200 多 M 的空间来额外保存那些解密版的 ROM 了，ROM 的解密过程通过 IPS 补丁对 ROM 内部结构进行修改后得到，这样对于统一 MAME ROM 的收集是起到了不小的作用。



与 MAME 关系密切的前端软件 EMU LOADER 也随着 MAME 0.107 的更新发布了最新的 4.9 版本，由于 MAME 内核的变更，EMU LOADER 在这一版上也作出了大量的调整，大量的 GUI 变更、源代码清理使得启动速度被优化得更快，许多菜单的变更全部来自于 MAME 0.107 的变革，即便是一直在使用这一前端软件的朋友估计也需要花一段时间才能适应这个新版。而之前的版本由于与现在有着很大的不同，也并没有被完全废除，官方将它们称为 "Legacy MAME"。







WSC模拟器OSWan重出江湖



OSWan这个WSC模拟器是最近才逐渐引起人们注意的，沉寂了近四年的作者突然又冒出来，对模拟器进行了一番修改并发布了几个新版，于是本来就不是很火的WSC模拟器开始引来了一些人的讨论。那么究竟是什么原因促使OSWan再度更新呢，这话题就要牵扯到最近WSC ROM的DUMP上来了，由于最近新DUMP的几个WS/WSC ROM（详情请见后面的ROM发布加油站）当中，有两个WSC ROM的电池存档格式是2M大小的。这类ROM用当时任何一个WSC模拟器运行，都难逃读取完毕后直接黑屏的命运。

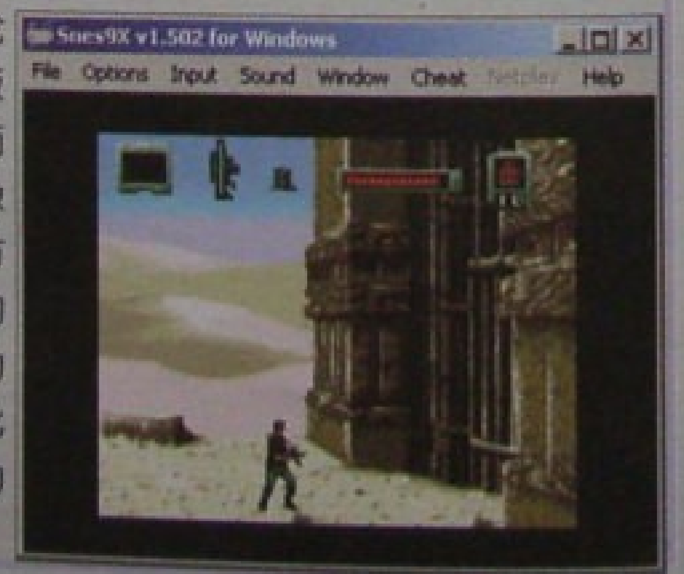




于是很快有人将该情况汇报到了OSWan作者的BBS讨论板上面，在粗略研究了一下ROM的新构造之后，OSWan的作者看到自己的模拟器只需要稍微修改一下代码就能够支持这类存档格式了，于是就搬出封闭许久的模拟器源代码简单的作了一下修正，推出了个0.73版。我们都知道日本的模拟器作者都有频繁修正小错误频繁推出新版的习惯，所以这段时间来这个模拟器不停的在声音、界面、窗口初始位置等部分进行完善，一个一个版本的推出，自然也就引来了很多人的关注了。

优秀的非官方SFC模拟器





最近出现在SFC模拟器SNES9X官方论坛的一个帖子里，放出了一个模拟器的最新版1.502。该版本并不是官方发布的正式版本，而是由nitsuja修改编译得来。熟悉模拟器录像这方面的朋友应该知道nitsuja是很多非官方带录像功能模拟器的修改作者，他这次修改的SNES9X带有很多官方版本所不具备的超强功能，都是处在使用者的角度进行了大量的优化和改良，使模拟器更加贴近于使用者。新增的功能有：

- 不再把配置信息写入系统注册表，这样在系统重装后还能继续保存设置
- 更多更方便的快捷键设置，甚至可以直接设置到外接的手柄上
- 大量取自Mac OS X版本的特殊图像显示模式，配置起来更为得心应手
- 浏览大量ROM列表的时候可以直接输入ROM名称来调入而不需花大量时间拖动列表滚动条来选取
- 支持AVI格式视频录像的录制
- 以及大量的BUG修正等等

对于SFC模拟器的使用者来说，这是一个不容错过的非官方版本。

出色的PS模拟器pSX

最近pSX这个PS模拟器更新得非常频繁，我们目前能够下载到的是于7月22日更新的1.7版，模拟期具备简单易用、界面直观等优点，并且在不断的改良过程中，更多的功能在被加入，凭借其孜孜不倦的更新以及及时吸纳反馈修正问题的态度，受到了不少模拟器爱好者的亲睐。本期的新手学堂栏目中有一篇针对该模拟器非常详细的教学文章，希望会对有意接触这一新生PS模拟器的朋友有一定的帮助。





MISC篇

PCSX2的二三事



自上期介绍了PS2模拟器PCSX2 0.9之后，想必不少有条件的朋友已经作过了详细的测试了吧。而近期来模拟器开发小组也没有闲着，不断有新闻更新。在六月初，凭借模拟器极高的人气，PCSX的主页累积了10万人次的访问量，而几天后官方主页也进行了一次全面的改版，新设计的主页以蓝白色调为主，也许是为了中和这炎热的天气吧。六月底，著名国外模拟器网站EMULATION 64采访了





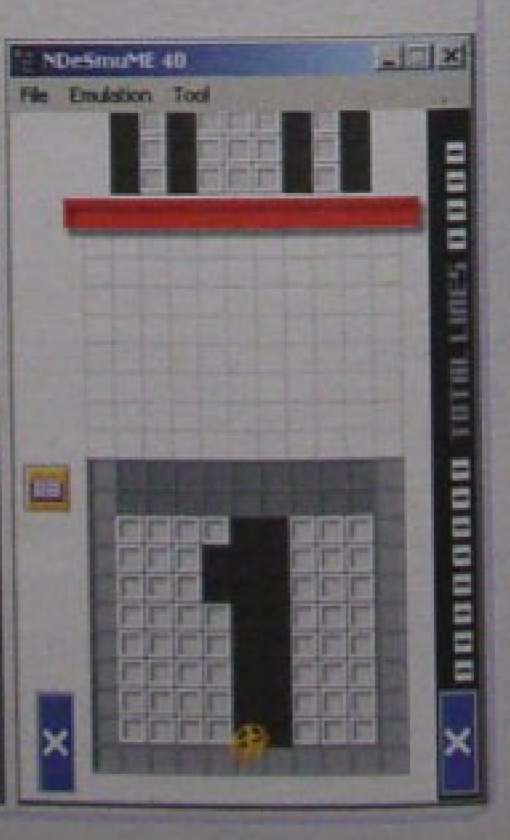
PCSX2 开发小组的核心成员 Refraction，模拟器的知名度可见一般。七月初，模拟期发布了一个 0.9.1 的修正版本，一些游戏的模拟速度得到很大提升，在其官方主页的一个新板块内，放上了模拟器运行一些游戏的视频录像，从那些录像中我们可以看到模拟器速度得到了可喜的提升。模拟器小组也声称他们仍然在不断的努力，力求在最近给大家一个新的惊喜，具体的情况还请继续留意我们接下来的报道。

NDS 模拟器进展飞速

近期以来 NDS 模拟器的势头不小，大多这方面的新闻都是围绕一个叫做 DeSmuME 的模拟器展开的。上期我们已经说过 DeSmuME Team 宣布接手这个已经停止开发的 NDS 模拟器，经过一段时间的熟悉和改进，目前的 DeSmuME 已经相对前几个月有了很大的进步。首先是在 6 月中旬，一个国内的模拟器爱好者在模拟器的源代码基础上进行了少量修改，实现了模拟速度的飞速提升，并且模拟器起了一个新的名字 NeeDS，该模拟器是在 DeSmuME v0.3.4 的源代码基础上进行的修改，将菜单初始位置作了少量的修改、键盘和鼠标能够自己定义了，但是模拟器对游戏 ROM 的兼容性并没有做出额外的改进，所以原来的版本能玩的游戏，NeeDS 都能玩，反之亦然。后来作者就埋头于学业中了，说希望假期能够有时间看看 NDS 的硬件资料修改一下模拟器的核心吧。





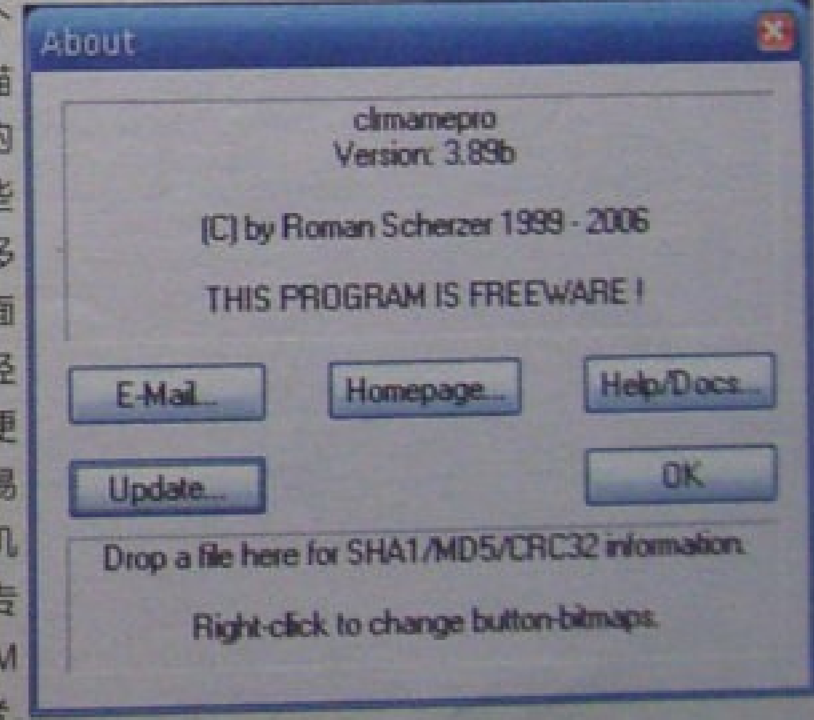


接着在 7 月初，宣布接手 DeSmuME 开发的 Normmatt 将模拟器大部分代码进行了全面的重写，运行速度方面也赶上了之前的 NeeDS，而在最近的一个月内，模拟器的各方面都得到了一定程度的改进和提高，模拟器的各种设置和操作都变得相对直观和易用。我们目前能够下载到的最新公众版本，是一个名为 NDS 的人修改的 DeSmuME 0.4.0 版，该版本也是在之前众多版本的基础上修改得来，一些 3D 游戏模拟情况得到了改善，模拟器的初始键位可以自己设置，读取 ROM 之后可以自动开始运行，还增加了游戏中即时存盘 / 读盘的功能。目前来说，NDS 模拟器的情况相对以前是有了很大的改善，但情况仍然谈不上乐观。电池记忆的模拟不支持，使得很多需要在一开始检测存档格式和类型的游戏无法启动，3D 模拟的不完善，让很多游戏在 3D 画面显示的时候闪烁不停。最不方便的就是目前还不支持压缩格式的 ROM，NDS ROM 的容量有不小，想要测试几个游戏还要解开来一个个读进去运行，很是麻烦。所以打算用 NDS 模拟器来玩游戏的朋友最好还是等等吧。

FC ROM 的校验引来的风波

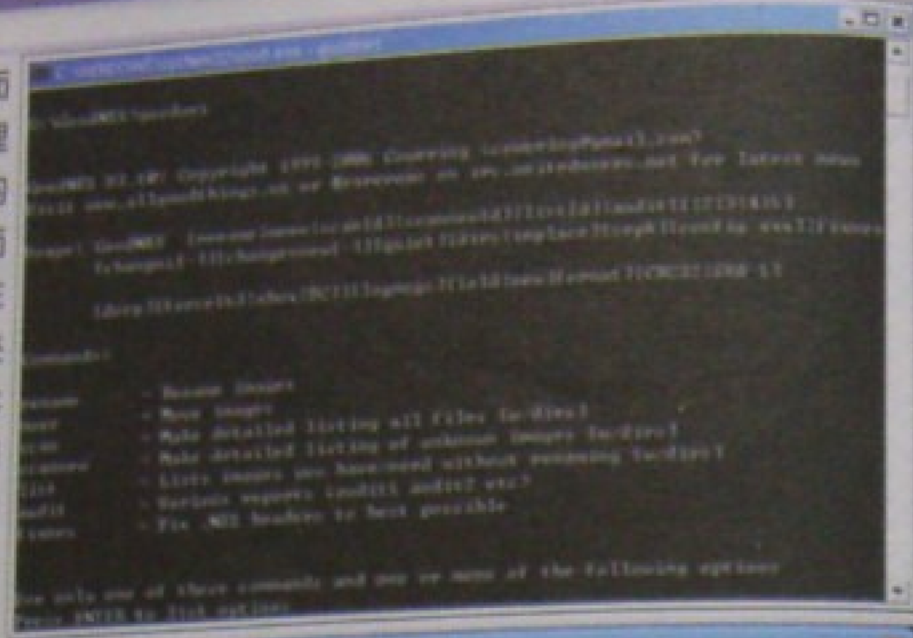
COWERING 的 GOOD 家族系列于最近更新，那就是收集全套 FC ROM 的 GOODNES 更新到了 3.10 版，至此 GOODNES 所收集的 FC/NES ROM 总数达到了 13337 个，这是一个非常恐怖的数字。而经过 GOOD 系列 7z 压缩软件 GOODMERGE 压缩之后，这么多 ROM 压缩后的总容量大小仅为 220M，对于收集爱好者来说，这是最方便不过的了。据 COWERING 本人称，到目前为止，已知的所有美版 NES 卡带都已经买到并 DUMP 了下来，这意味着 NES ROM 的收集可以算是达到了一个里程碑，而其他版本的卡带（尤指日版和海盗版）由于购买难度很大、资料整理不全等原因，一时还很难做出系统完备的统计。

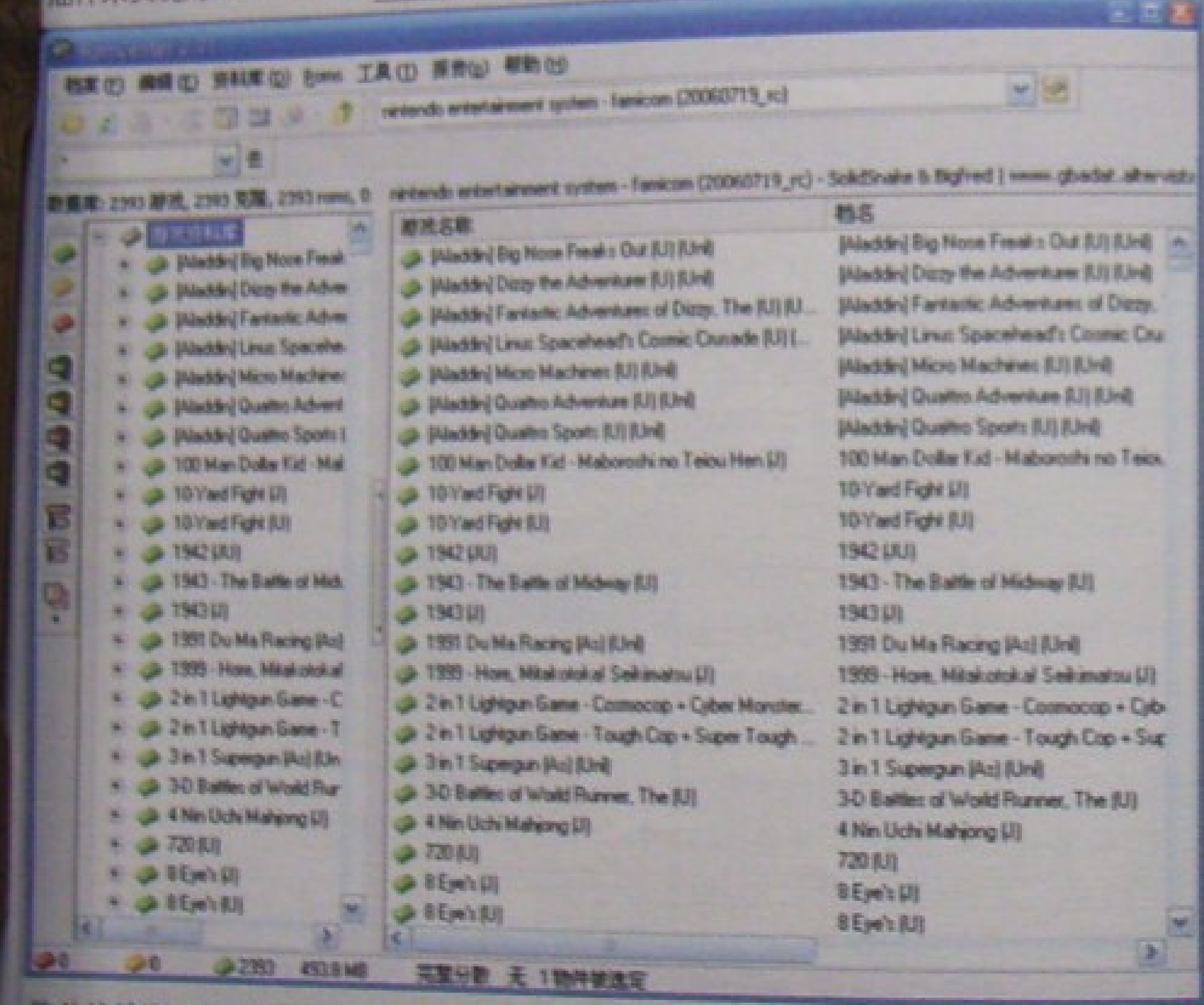
另外，新版还增加了一个 FIXNES 命令参数，使用它来扫描你的 ROM，能够按照软件内既定的 iNES MAPPER 序列，来修正一些错误的 ROM 文件头，从而使得更多 ROM 能够被模拟器支持。在这方面 GOOD 系列软件一向有着优势。经常校验 ROM 的朋友都知道 CM 方便快捷的 CRC 检测，以及 RC 直观易用的用户界面，但它们在校验家用机 ROM 方面都不如 GOOD 系列来得专业、来得准确，所以收集家用机 ROM 系列，GOOD 一向有着众多的支持者。



上面说到了 GOOD 系列，这里要提一下 RC 和 CM。两者都是业界公认最杰出的 ROM 检测工具，但最近由于大量 FC ROM 的 DUMP，在这两个老牌工具内部出现了要求变革的新的呼声。首先是 7 月 19 日，一个由 NO-INTRO 小组放出的 FC ROM 最新校验文件，仅

仅推出了 RC 用的版本，而没有 CM 用的版本，其理由便是目前 FC ROM 的文件头格式需要统一，而 CM 以街机模拟器 MAME ROM 校验为初衷的初始校验功能不足以完全确认 FC ROM 的合理性，而 RC 目前可以利用其独有的插件功能调用专用的 NES.DLL 插件来实现对 FC ROM 文件头的检测。这一问题已经受到了 CM 开发小组的重视，我们有望在 8 月份看到 CM 在这一方面的改进。





上面提到的几个 ROM 整理工具的网址

GOOD 系列	http://www.allgoodthings.us/
CM[CLRMAMEPRO]	http://www.clrmame.com/
RC[ROMCENTER]	http://www.romcenter.com/

文 / 模拟地带创作室 / 绿茶
责编 /Cololo

ROMS UPDATA....

每期 ROM 发布加油站

我们利用这种形式给大家介绍最近一段时间内在网络上新发布的一些 ROM，这些 ROM 都会收录入光盘内，我们也希望通过这种形式，大家可以慢慢完善自己的 ROM 收藏。大家如果有什么好的意见和建议，也可以发信到杂志邮箱给我们提出，杂志的信箱是 ezmag@163.com。

ROM 命名规则

以一个游戏 ROM 为例我们来看看它的命名规则以及每一部分的参数所表示的含义

Simple DS Series	(J)	(M2)	(v1.1)	
游戏英文名	（游戏语言）	（附加参数 1）	（附加参数 2）	...

游戏语言对照

C	—	中文
E	—	欧洲
F	—	法语
G	—	德语
I	—	意大利语
J	—	日语
NL	—	荷兰语
S	—	西班牙语
U	—	美国英语

附加参数

M	—	多语种[比如 M2 代表该游戏包含两种语言]
V	—	游戏版本[比如 V 1.1 代表该游戏是官方发布的 1.1 修正版本]
Unl	—	非官方授权发布的游戏
Beta	—	个人自制的游戏

注意：非官方授权发布的游戏与个人自制的游戏不同在于前者虽然未经授权，但已经制成了成品在市面上销售，而后者尚处于制作阶段没有推向市场，只是在网络上发布。

本次介绍的，是 NO-INTRO 小组在近一个月内 DUMP 的家用机游戏 ROM，全部 ROM 截止于 2006 年 7 月 20 日之前发布，都是些以往游戏的重新 DUMP 版本，以及一些发售了许久却一直没有卡带来源的游戏，需要重点提及的是最近发布的大量由 WRG 小组 DUMP 的 GP32 ROM，这些 ROM 将作为本期游戏介绍的重点。

GP32 [GAME PARK 32]

5 月中旬开始，一批 GP32 的 ROM 开始出现在网络上。这些韩国手掌机的 ROM，大多来自著名的 DUMP 组织 WRG 提供。其实几年前我们曾经有机会接触过 GP32 的模拟，但是由于当时 ROM 种类和数量的缺少，我们能够得到的测试数据和涉及的范围相当有限。而现在随着新一轮 GP32 ROM 的重新 DUMP，我们慢慢能够较为深刻的体会到这款韩国掌机上面的游戏了。

本次发布的 GP32 ROM 解压后容量均为 16.5 MB，我们按照以前卡带的容量规格初步将其定为 128Mb。从发布的 ROM 来看，可以分为加密版本和 SMC 版本，后者是我们经常见到的版本，从那些 GP32 所采用的 SMC 存储卡带中 DUMP 得来，可以直接用模拟器运行。另一种是所谓的加密版本，里面包含众多的目录和文件，应该是来自于原有结构的完全导出，其用途目前不得而知，主要还是没有见过真实的 GP32 主机数据传输形式，而

最近由 WRG 小组破解的 RAW 镜像，是可以直接传输到 GP32 游戏主机中运行的破解版，对于拥有 GP32 主机的朋友来说，这可是非常难得的资源。目前这次 REDUMP 之后基本上 99% 的 GP32 ROM 都已经放了出来，大家收藏好就好好保存下来吧。

这款于 2001 年发售的韩国掌上游戏机，其首发软件和第三方支持都少得可怜，仅仅是几家不知名的游戏厂商在上面制作和发行新游戏，而发售伊始我们在游戏软件列表中看到的诸如 CAPCOM 等日本知名厂商参与的众多强势软件至今也没有发售的消息，因此我们只能在有限的游戏（确切的说应该是已经 DUMP 了的有限游戏 ROM）当中，来挑选一些进行测试了。

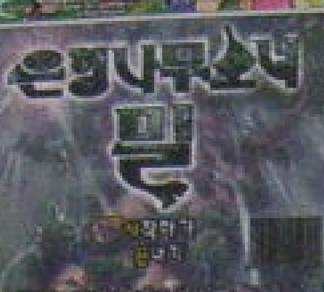
这两年开始，GP32 的一些游戏开始销往欧美地区，NO-INTRO 小组也开始准备购买一些欧版的 GP32 游戏卡带来 DUMP，而实际上很多在欧美发售的游戏都是以前游戏的不同语种版本，并没有多少原创的游戏。而这段时间发布的 GP32 游戏 ROM 当中，大多还是韩文版，所以除了一些动作类、射击类之外，能够看懂的不多，所以在推荐度的评定上也有一定的倾向，总的来说素质一般，并没有多少特别突出的游戏。

从以下游戏我们可以看出，韩国厂商比较喜欢中世纪那种历史背景，以这类背景为基准制作的 GP32 游戏非常多，神殿天使安吉洛是一个欧洲人非常喜欢的类型，那种中世纪文化在游戏中随处可见，动作类又带有些许解密要素，玩起来比较容易上手。地牢与守卫 - 龙之烙印是 GP32 手掌机发售后不久便推出的一个游戏，采用的是龙与地下城的游戏背景，游戏的引擎也与 CPS2 街机基板上面的同类动作过关







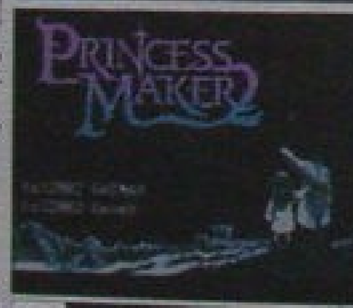








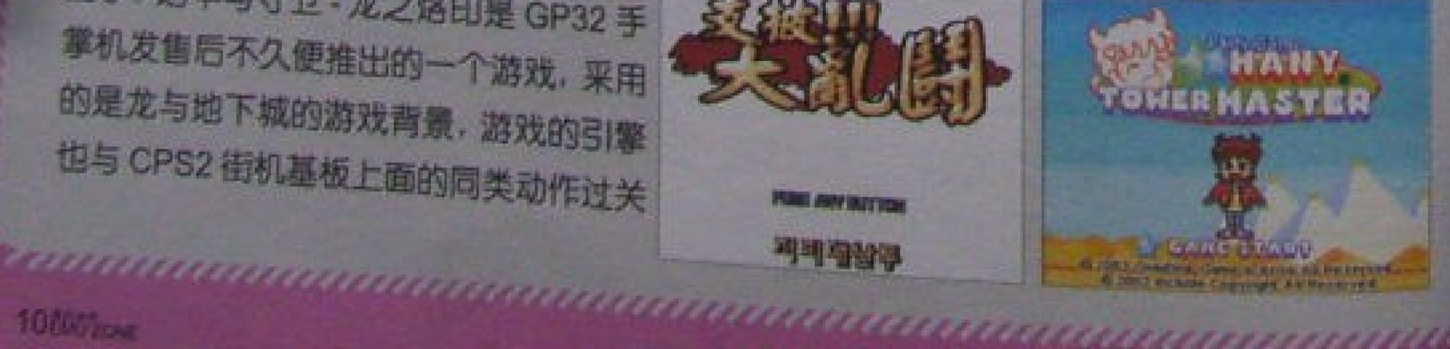


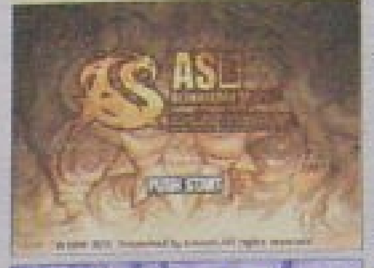






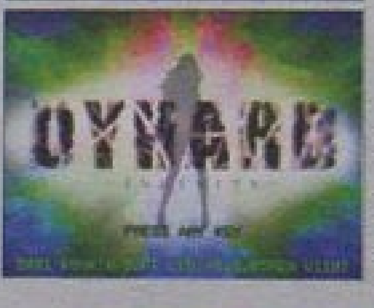








游戏类似，不过游戏本身的操作感还算不俗，在掌机上能够玩到这类过关游戏应该算是知足了。

GP32 上另一类较多的就是巫师类游戏，这次放出的 ROM 当中有好几个都是以巫师为题材展开的。托马克 - 再一次拯救世界以及巫师杀手都是两个巫师为主角的横版射击类游戏，这都是我们比较熟悉的游戏类型，在掌机上面这类游戏也较为容易被人接受。两个游戏我都没有仔细打下去，模拟器模拟度不高是原因之一。想要成为巫师和公主创造者都是经典的少女培养类游戏，类似的日文 PC 游戏倒是有不少，很可惜我们看不懂韩文所以只能作罢。

努力 - 无限阶层，这是一个简单的上楼游戏，类似于我们在电脑上玩的“100 层”，只不过这次是上楼而不是下楼，看到游戏的开头对白我还差点以为是 RPG 之类的呢。GP 格斗是类似于热血系列的乱斗游戏，也是在教室内拿着各种工具群殴，可选择的角色很多但特点不鲜明，总体感觉一般。而另一个名为小巫师的格斗游戏倒是不错，画面清新可爱，可以将对手用魔法变成各种形态，不过格斗的手感就不能算是上乘了，该游戏应该是作为硬件公司首发的几款重头作品之一面市的。

总的来说，GAMEPARK 本身发售的几款游戏在画面的表现上都十分不错，无论何种游戏类型，都体现了厂商自身对硬件机能的了解。不过要想主机得到更为广泛的传播和普及度，优秀的第三方厂商的支持势必不可缺少。

英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Astonishia Story R	冒险物语 R	韩文	---	冒险	1 人	256M	2001	SONNORI	★★★★	
Blue Angelo - Angels from the Shrine	神殿天使安吉洛	欧版	6 种	动作	1 人	128M	2005	SHIBUYA	★★★☆	
Dooly Soccer 2002	杜利足球 2002	韩文	---	体育	1 人	128M	2002	GAMEPARK	★★★☆	具备多人联网
Dungeon & Guarder - Dragon Gore	地牢与守卫 - 龙之烙印	韩文	---	动作	1-4 人	128M	2001	GAMEPARK	★★★★	
Dyhard - With Infinite Stairs	努力 - 无限阶层	韩文	---	动作	1 人	128M	2001	KOOKIE SOFT	★★★	
Funny Soccer '2002	趣味足球 2002	欧版	---	体育	1 人	128M	2002	不明	★★★★	
GP Fight	GP 格斗	韩文	---	动作	1 人	128M	2003	GAMEPARK	★★★☆	
Hany Party Game	汉尼的欢乐派对	韩文	--	益智	1 人	128M	2002	INCLUDE	★★★	
Her Knights - All for the Princess	公主骑士	韩文	---	动作	1 人	128M	2002	BYULBRAM	★★★★	欧版无副标题

英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Holeman Battle Race 2002	赫尔曼赛车2002	韩文	—	赛车	1人	128M	2001	不明	★★★	
Kimchiman GP32	吉奇小子	韩文	—	动作	1人	128M	2002	GAME PARK	★★	
Little Girl Mill of a Gingko, The	米尔的冒险	韩文	—	动作	1人	128M	2002	TREEBUDS	★★★	
Little Wizard	小巫师	韩文	—	格斗	1人	128M	2001	GAMEPARK	★★★☆	
OneShot Voca	英语学习软件	韩文	—	其它	1人	128M	2002	DAMASYS	★★☆	
Pinball Dreams	梦幻弹珠	欧版	—	桌面	1人	128M	2002	LOGIC STATE	★★★	
Princess Maker 2	公主创造者	韩文	—	培养	1人	128M	2002	GAINAX	★★★☆	
Rally Pop	大众拉力	韩文	—	其它	1人	128M	2001	GAMEPARK	★★★	具备多人联网
Raphael	拉斐尔	韩文	—	益智	1人	128M	2003	T3	★★☆	
Super Plusha	超级绵羊	欧版	5种	动作	1人	128M	2002	FAME SOFT	★★★☆	
Tales of Windy Land	风之大陆传说	韩文	—	冒险	1人	256M	2004	AIM TECH	★★★☆	
Tanggle's Magic Square	堂戈的魔法方阵	韩文	—	益智	1人	128M	2003	EZ	★★☆	
Therapy	治疗	韩文	—	培养	1人	128M	2002	GAME PARK	★★★☆	
Tomak - Save the Earth, Again	托马克-再一次拯救世界	韩文	—	射击	1人	128M	2003	SEED9	★★★★☆	
Topy Topy Gogo	托皮向前冲	欧版	—	赛车	1人	128M	2003	TOPNY SOFT	★★★	
W.B.W. - Wanna Be Wizard!	想要成为巫师	韩文	—	培养	1人	128M	2003	A&B SOFT	★★★★	
Wizard Slayer	巫师杀手	韩文	—	射击	1人	128M	2001	FZMEDIA	★★★☆	
Woody & Kunta - Treasure Island	乌迪和昆达-宝藏岛	韩文	—	益智	1人	128M	2002	GAMEPARK	★★★☆	欧版标题一样

GB [GAME BOY]





近期 DUMP 的三个 GB 黑白游戏 ROM，前两个都是取材自欧美动画的动作过关类游戏，第二个还是 CAPCOM 协力进行动作设计的，推荐大家试试。第三个吃豆人先生完全是 FC 的移植版本，属于不痛不痒的解暑休闲作品。

英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Cool Spot	斯波特	美版	—	动作	1人	1M	1994	VIRGIN	★★	
Darkwing Duck	飞侠唐老鸭	欧版	—	动作	1人	1M	1990	DISNEY	★★★☆	
Ms. Pac-Man	吃豆人先生	欧版	—	益智	1-2人	512K	1993	NAMCO	★★★☆	

GBC [GAME BOY COLOR]

几个 GBC 游戏都是一般的动作过关类，对于国内玩家来说在模拟器上玩这类游戏可以说吸引力不大，除非你是拥有 GBC 烧录设备的掌机游戏迷。其中第一个和第四个游戏都是很著名的欧美动画为题材改编，看过原作的朋友应该会有所感触吧。而木乃伊归来则是由著名的电影改编，不过游戏素质很一般，一开始玩家就必须在强制卷轴的画面内疯狂逃命，即便是你还没有完全掌握游戏的基本操作方法的情况下。











英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Looney Tunes	疯狂曲调	欧版	—	动作	1人	8M	1999	SUNSOFT	★★★	
M&M's Minis Madness	球宝宝历险	欧版	—	动作	1人	8M	2000	JOWOOD	★★	
Mummy Returns, The	木乃伊归来	欧版	5种	动作	1人	8M	2001	UNIVERSAL	★★☆	
Tweety's High-Flying Adventure	小翠的飞行冒险	美版	—	动作	1人	8M	2000	KEMCO	★★★☆	
Ultimate Surfing	终极冲浪	欧版	—	体育	1人	8M	2001	NATSUM	★★☆	

GBA CRANKED [GAME BOY ADVANCE CRACKED]

所谓 GBA Cracked 游戏，指的是一些官方发布的时候带有特殊加密芯片或特殊功能芯片的卡带，在经过某些小组或个人的破解后，可以在模拟器和烧录卡中正常运行的版本。NO-INTRO 小组推出的校验数据中有专门为这些破解 ROM 归类的板块，里面收录了各个破解小组对 GBA 卡带破解后导出的破解版 ROM 数据信息。本月放出的这个游戏，是 KONAMI 制作的、带有感光芯片的卡带破解后导出的 ROM，如果没有经过破解，也可以用模拟器或者烧录卡来运行，不过游戏本身所具备的一项特殊功能就无法实现了，那就是通过阳光强度的大小来提升游戏中人物的战斗能力（烧录卡和模拟器都不具备感光芯片的功能）。



因此破解小组将阳光的强度调节给破解成了手动按键实现，通过按下 GBA 上的 L 键和方向键左/右，可以手动

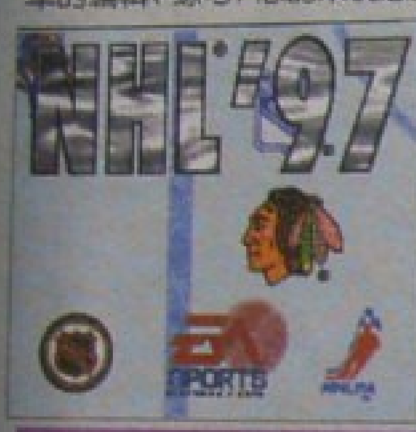
实现阳光强度在游戏中的调节，这样就不至于会出现游戏中没有阳光而很难通过了（无光的情况下敌人的实力很强），虽然这种破解手的手动调节不够真实和客观，但是总归提供了一种解决途径，比没有阳光的条件下玩要方便得多。

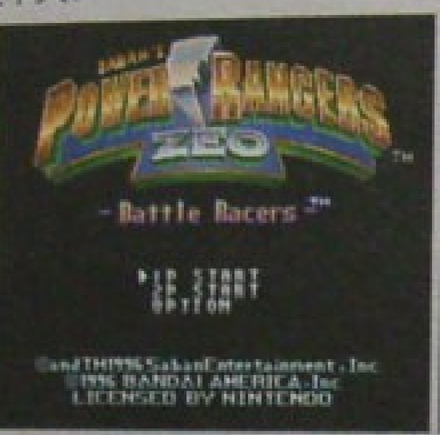
破解该 ROM 的小组，是一贯自称为 IND（意为无组织个人）的 NO-INTRO 小组，NO-INTRO 在发布 ROM 的时候一向对外低调的宣称为 IND，旨在防止激进的功利化思想影响其制作 ROM 发布校验规范的初衷，而不是通过发布资源获取名利，在这点上，一些放出一点点小东西便沾沾自喜四处宣扬，而到头来发布的东西还问题多多的小组，显然值得借鉴和学习。

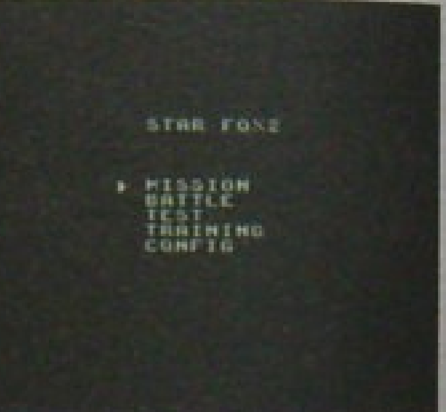
英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Zoku Bokura no Taiyou - Taiyou Shounen Django	我们的太阳 - 太阳少年强哥	日版	—	角色扮演	1人	128M	2004	KONAMI	★★★☆	1.1版本

SNES [SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM]

近期 DUMP 的三个 SFC ROM 当中有两个是很老的体育类游戏，而且还是欧版，估计没多少人有兴趣去过问了，第三个星际火狐是内部泄漏的 BETA 版，我们可以在里面进行简单的编辑、练习，总的来说意义不大。







英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
NHL '97	全美曲棍球 1997	欧版	—	体育	1-2人	12M	1996	THQ	★★★☆	
Power Rangers Zeo - Battle Racers	零号车手	欧版	—	赛车	1-2人	8M	1996	BANDAI	★★★	
Star Fox 2	星际火狐	日版	—	射击	1人	8M	不明	不明	★★	BETA 测试版

N64 [NINTENDO 64]

本月发布的 N64 ROM 只有一个，那就是 KONAMI 的实况棒球 4 的 1.1 版本。这个游戏在日本口碑很好，各大主流家用游戏机种都有推出，并不单单是因为棒球这项体育运动在日本的普及度非常高，KONAMI 在制作实况解说体育竞技类游戏的实力也是受到广泛肯定的。而且游戏本身的素质很高，在棒球这项运动中穿插了众多极具乐趣的小项目和迷你小游戏，所以受到了多方的肯定和欢迎。这次的 1.1 版本相对于第一个发布的版本，许多球员的数值都作了调整和修正。不过这些细微的修正只有核心玩家才会去关注或者说才能注意到，对于笔者这类人只是简单地看看、测试一下 ROM 的运行状况，便将其归类汇总到相应的全集类别中了。



英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 4	实况棒球 4	日版	—	体育	1人	96M	1997	KONAMI	★★★☆	1.1版本

WSC [WONDER SWAN COLOR]





这个月内 DUMP 的几个 WSC 游戏都是很不错的类型，骰子骑士年代是一个类似于 MD 上的新创世纪、或者说斗技王的作品，游戏中主角拿着一个盾牌，需要在固定的迷宫中躲避各种敌人的进攻并前进到目的地，属于日式风格很浓的游戏。裁决银剑 - 重生版看来是借鉴了现在很流行的掌机纵向射击显示的理念，玩家需要将天鹅主机竖着来玩，以获得更大的射击显示和避弹空间，游戏的整体素质相当之高，打击感、节奏感以及武器、防御系统的升级都做得比较平衡，属于上乘的纵版射击类游戏。第三个 RUN=DIM 则是根据韩国方面开发的首部全 3D 演算机器人动画同名作品改编而来的横向机器人射击游戏，游戏画面和音乐都很不错，不过场景的设计在笔者看来很大程度上借鉴了 CAPCOM 的 CPS1 射击游戏，至于是哪款，大家对比一下就明白了。



英文名	中文名	版本	多语种	类型	游戏人数	容量	发售	公司	推荐度	备注
Dicing Knight.	骰子骑士年代	日版	—	冒险	1人	16M	2004	PLATINE	★★★☆	
Judgement Silversword - Rebirth Edition	裁决银剑 - 重生版	日版	—	射击	1人	16M	2004	M-KAI	★★★★	
RUN=DIM - Return to Earth	返回地球	日版	—	射击	1人	16M	2002	DIGITAL DREAM	★★★★	

2011/ 2/11



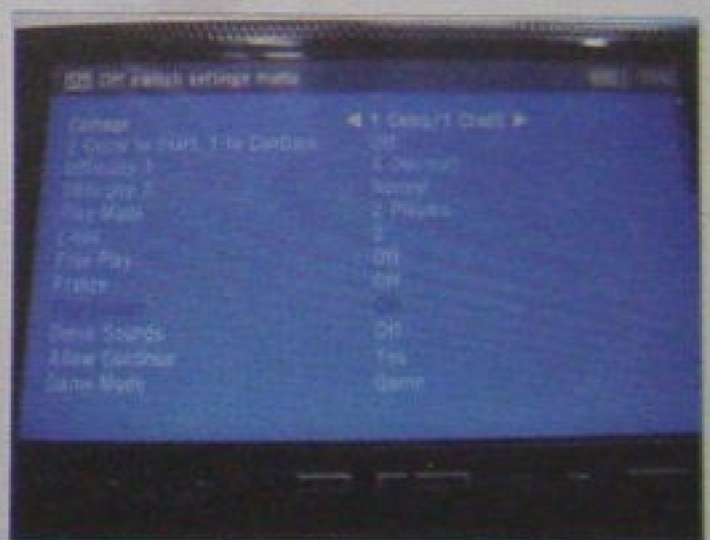
关于《首领蜂》系列的模拟消息

CAVE 的《首领蜂》系列首创了喧哗流射击游戏的先河，以密集的子弹和华丽的武器让玩家体验更多的爽快感觉，这个系列中 CAVE 原创的《首领蜂》和《怒首领蜂》都早已被完美模拟，而在 PGM 基板上的《首领蜂—蜂暴》则仍处于未完美模拟的阶段，这其中包括了我们熟悉的电脑 AI 芯片模拟问题，虽然模拟未完成，但这款游戏早已经被 MAME 的 1.05u4 版支持，只是在游戏过程中我们看到敌人的攻击和图形上会出现一些缺陷而已；至于万众期待的正统续作《首领蜂—大往生》，根据内部消息，目前正在由某核心开发人员攻克中，虽然不知道何时才能出现在我们电脑上，但总算有了期待，《首领蜂—大往生》的模拟将意味着新一代游戏基板的模拟门坎在 MAME 面前崩溃。

在 PSP 上再现街机的魅力

作为新一代掌机，PSP 凭借其性能和开放的开发环境以及破解方面的优势，为各类非官方软件提供了最好的平台，而 PSP 上的各类模拟器也逐渐成为模拟界的亮点之一，从支持 81 个街机游戏的 MAME4ALL PSP 出现，就预示着 PSP 将成为继 XBOX 外第二个优异的街机游戏支持平台，MAME4ALL PSP 是直接从 MAME 中提取相关的模拟代码综合编译而成，在模拟兼容性上完全不是问题，唯一的缺陷是因为 MAME 未优化的代码令到运行速度仍无法令人满意，随着时间的推移，一款专门模拟 CPS1 的模拟器出现，它的名字叫 CAPCOM CPS1 Emulator for PSP，作者正是制作 NEOGEO CD 和 NEOGEO 这两大 PSP 模拟器的 NJ，借助模拟界对 CPS1 基板的熟悉度和针对性优化的方针，这款模拟器表现出了我们预计的水准，经过详细的测试，在完整支持的 115 个 CPS1 游戏中，所有游戏都能达到几乎完美的模拟，类似于《吞食天地》、《惩罚者》等角色比较大的游戏，也同样能达到全速 60 帧的运行速度，至此手掌机完美玩街机的愿望终于得以实现，CPS1 的完美模拟只是第一个阶段，九十年代的经典游戏在 MAME 开放的源代码的前提下，将陆续在 PSP 中出现，这也算是对于 PSP 上相对较少游戏面世的一个补充吧，还犹豫什么？拿起 PSP 继续我们的街机之旅吧！

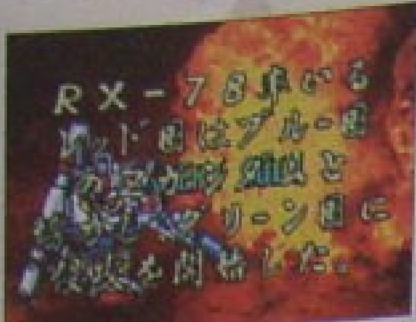




关于《电精》一代和《SD 高达》模拟的疑问



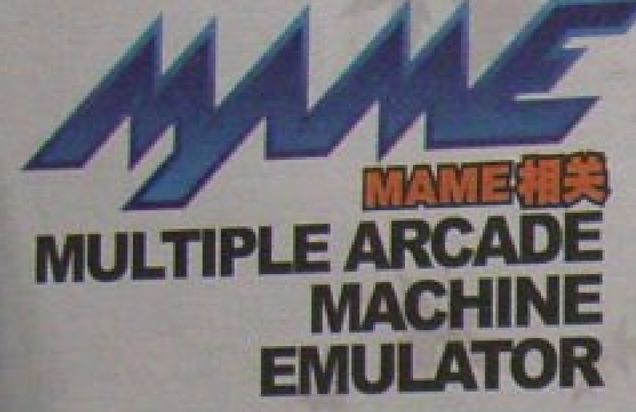
自上期公布《电精》一代和《SD 高达》的模拟现状后，不少读者来信关注这两个游戏的模拟，其实这两个游戏早在二月份就已经有非常清晰的游戏截图了，从游戏截图里看《SD 高达》已经到了可以玩的阶段，而《电精》一代除了保护未完全解开外，显示方面也仍然有缺陷，另外还有些读者在质疑《电精》一代的区别，这里和大家说一下，不少人以前玩的都







是利用超任改装成街机的一代，而真正的街机版不但人物角色大很多，而且可选人物也多几个，手感上更是有很大差距，具体只要看看模拟器上的截图就很清楚了。



经历了一个漫长的 U 版更新，终于等来了 MAME v1.07，虽然其中并没有我们期待的超大作出现，但这个版本也算是 MAME 迈出了新的一步，那就是显示驱动方面的大改进，这个改进引起了不小的风波，但它的意义却是非常重大的，风波的源泉应该从 Aaron 发出的调查开始。

与早期 Nicola 大神精确模拟的观念不同，Aaron 一直非常在意如何提高 MAME 显示方面的能力，目的也是让 MAME 运行游戏的画面更好，于是在他的主页上出现了以下一份调查：

你运行 mame 时使用全屏还是窗口？
你是否允许 mame 转变屏幕的分辨率和色深？
你目前使用的是 Direct3D 模式（在 106u2 版刚支持模式）还是旧的 DirectDraw 模式？
你是使用扫描线模式还是效果增强模式，如果是，是哪一种？
你有否使用 artwork？如果有，有否觉得慢？
你有否使用经过优化的影像模式（利用某些插件优化）和尝试令 mame 能够使用？
你是否有意识的在全屏幕显示模式下将画面的纵横比进行了拉伸？
你有沒有使用过光亮度和 gamma 参数了调节颜色输出？
你有使用过滤模式吗，你在使用 direct3D 时是否使用了其下的图像增强效果？
你使用那类型（内置/外置）哪个品牌（ati/nvidia/etc）的显卡來运行 mame？
你有否曾经使用过反编译器？

在发出调查后的一段时间，发布的 MAME 106u3 版几乎删除了原来支持全部的特效，一段时间里大量模拟玩家抱怨没有抽线模式、点阵模式等图形优化的 MAME 是多么多么的令人难受，从这里，我们也看出 Aaron 要全面改革 MAME 显示驱动的决心，在新版 MAME 里，我们终于开始体会到了这个改进的好处，目前 MAME 的显示方面拥有更大的可扩充性，还可以加入诸如卡通渲染等特殊效果，对于某些高分辨率游戏提供了速度和画面协调的途径，感谢 MAME、感谢 MAME 的所有开发人员，如果你也是 MAME 的忠实支持者，不妨填一下上面的问卷，发到我们 EZ 的论坛或直接给 Aaron，为 MAME 的完美尽一份力。

（调查的地址：http://aarongiles.com/?p=164#more-164）



Haze

这个月惊喜依然没有到来，虽然早已放出《黄飞鸿》的截图，但游戏的完美模拟到放出仍然有一段时间，关注 Haze 或 Elsemi 的动向将成为下个月的必修课。作为游戏模拟狂人 Haze 来说，这个月比较特别，因为没有以往层出不穷的游戏支持，原来 Haze 这个月把精力都花在 MAME 的多屏支持上了，这个新功能将对 MAME 源代码的视频部分进行一场革新，目前已经收到了非常显著的效果，看起来有点像 NDS，同时也让我们可以体会到不同感觉的街机游戏，另外还有个遗憾的消息，Haze 决定休假两个月再回来继续他的模拟工作。





LucaElia

Luca 最近的目标仍然放在 Dynax 系列的麻将游戏上，首先是一款名叫《Janputer '96》的综合型游戏，人物继承 Dynax 系列的风格，和《royalmah》使用同一块基板，而另外两款麻将游戏《Watashiha Suzumechan》和《钻石麻将》则因为驱动的 BUG 修正而被模拟，不过都是八十年代的游戏，吸引力不大，倒是新支持的《麻雀—大中华园》和《世界的神秘》比较引人注目。除了几款麻将游戏外，一款由台湾







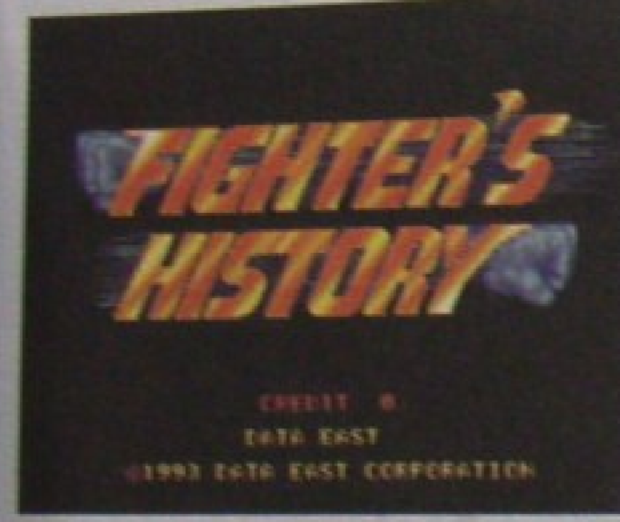


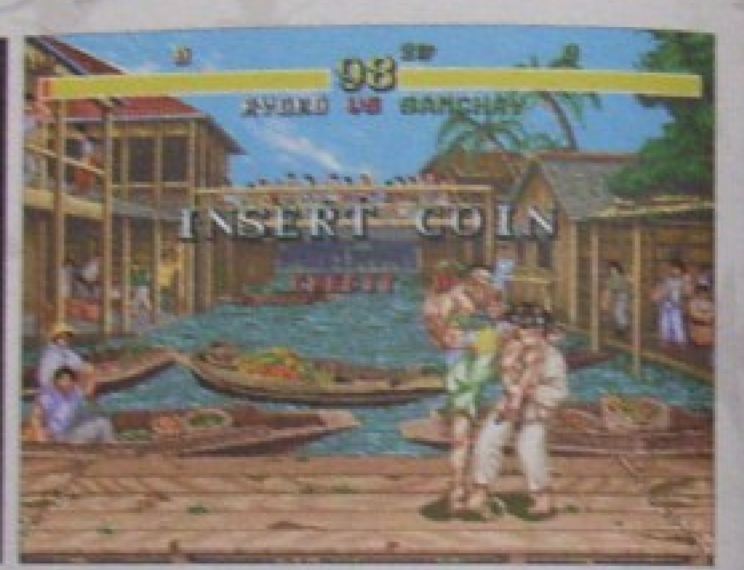




开发的《疯狂快打》也非常受关注，这款游戏使用的是 SETA 基板，类型是六键式打地鼠，这款游戏的驱动早已存在MAME中，在驱动的保护被解开后，这款游戏正式和我们见面。

Bryan McPhail







在完成《午夜杀生》的模拟后，Bryan 并没有停止脚步，继续对 Deco 系列基板的保护进行攻克战，首先是对 Deco 0基板的模拟代码进行清理，效果是显而易见的，从两张《midres》的游戏截图里我们能看到，流下来的水已经和街机上的一样了，这个改进在许多 Deco 0驱动的游戏中都得到了体现：另外，Bryan 还对 Deco MLC基板加入了精灵缓冲的模拟，目前仿真式射击游戏《骨牙》已经可以模拟了，而棒球游戏《Stadium Hero 96》的场地也能清晰地显示：至于我们关注的 Deco 146基板的模拟，进展可说是非常大，Data East 93年的格斗游戏《斗士的历史》终于可以完美模拟了，这个问题已经困扰了 MAME 好几年，这款游戏的模拟意味着 Deco 146基板的游戏即将“全军覆没”。

Ville

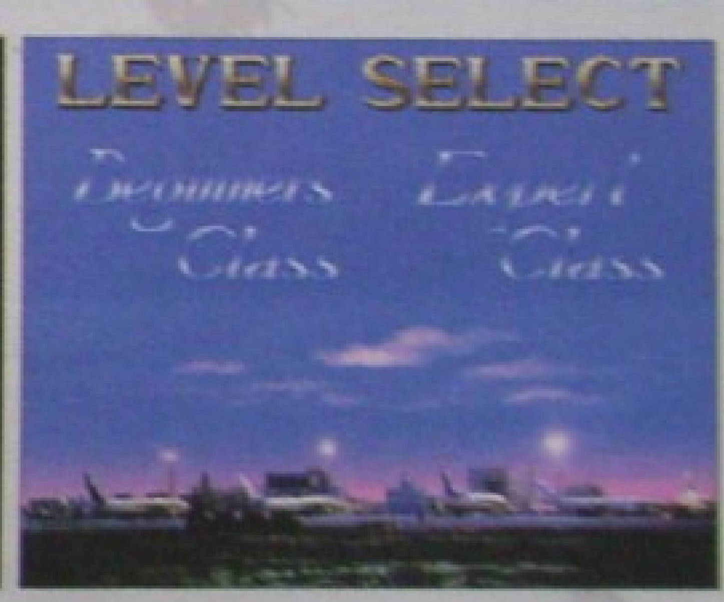












这个 Model2 模拟中起关键作用的成员目前把他的目标转向了 Taito 的 JC 基板的模拟，JC 基板是 Taito 定制的三维基板，采用了 25Mhz 频率的 68040 CPU，同时也含有大量的定制芯片，这款基板上最出名的游戏就是《电车 GO》，这款曾经让日本上班族废寝忘食的游戏终于有机会重现于我们的电脑上了，目前 Taito JC 基板的模拟正在按部就班的进行中，颜色模拟的错误也得到了修正，从 Ville 放出的截图里，我们除了看到《电车 GO》外，还有飞行模拟游戏《Landing Gear》和赛车游戏《Side by Side 2》，背景的模拟已经基本完成，目前正在攻克多边形的模拟中，非常值得期待。

经典游戏推荐

平面格斗游戏系列

中文名：霸王忍法贴
英文名：Ninja Master's
ROM 名称：ninjamas.zip
制作厂商：SNK/ADK
年份：1996

NINJA MASTER'S 霸王忍法帖

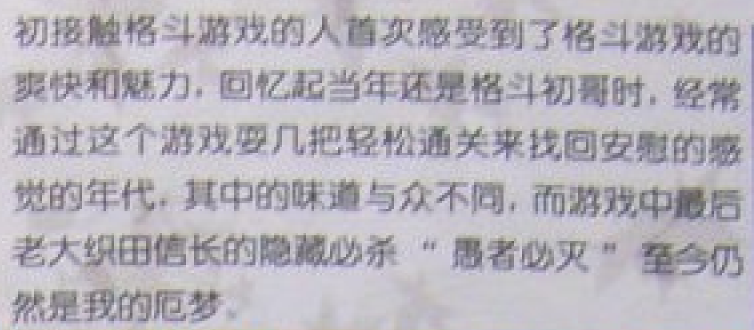
在《街霸 II》之后，格斗游戏如雨后春笋般冒起，作为 CPS1 基板最强的对手，SNK 的 MVS 基板在街机业特别是格斗游戏史上所占据的地位是非常重要的，它依靠强大的二维基能为格斗游戏提供了优秀的平台，从而吸引了大量游戏厂商的加盟，在 MVS 上我们除了能看到 SNK 的几款招牌大作外，还有 Techcos、Atlus、ADK 等公司的作品，而《霸王忍法贴》则是 ADK 于 1996 年 5 月在 MVS 推出的格斗游戏，虽然 ADK 当时并不算一线的游戏制作商，但《霸王忍法贴》却凭借着它优异的格斗系统和极具魅力的人物设计在竞争最激烈的格斗游戏世界里脱颖而出，成为当时极受欢迎的游戏之一。



《霸王忍法贴》的游戏背景建立于日本战国这个纷乱时代，在这个时代里有这各种各样的英雄，为这款游戏的角色定位提供了良好的条件，在游戏里有我们熟悉的忍者和日本浪人：鸦，还有著名的破魔师凤凰（令人想起某著名漫画）和僧侣云仙，甚至还有怪盗五右卫门和道士天和（看名字就知道是麻将迷）的加入，人物类型异常丰富，而 BOSS 角色则是我们熟悉的 Nobunaga：六天魔王织田信长，小 BOSS 自然由信长的贴身侍卫森兰丸担任，作为一款原创游戏，游戏角色的丰富已经奠定了这款游戏成功的基础。



这款游戏除了出色的角色设计外，系统方面可算是集了《拳王》和《侍魂》的优点，除了能量槽、必杀、超必杀甚至隐藏技外，这款游戏还把冷兵器格斗和近身肉搏完美地结合了起来，也算是格斗游戏中的一个创新，这款游戏除了招式上非常华丽且必杀技众多，更重要的是它把打击的爽快感再进一步放大，虽然每个角色有许多必杀技，但使用起来一点都不难，即使是游戏初哥也能轻松耍出一套超级华丽的连续技，这也是这款游戏最大的特点，虽然这个特点另游戏难度大大降低，且吸引不了许多格斗的核心玩家，但简易上手的模式确实让许多



初接触格斗游戏的人首次感受到了格斗游戏的爽快和魅力，回忆起当年还是格斗初哥时，经常通过这个游戏耍几把轻松通关来找回安慰的感觉的年代，其中的味道与众不同，而游戏中最后老大织田信长的隐藏必杀“愚者必灭”至今仍然是我的厄梦。





另附上选择小 BOSS 森兰丸的选择方法和时间模式的进入方法：

森兰丸：

Player1：首先选择神威（Kamui）然后输入← ↓ ← ↑ ← ↓ ← ↑ → ↓ → 上，最后同时按 C+D

Player2：首先选择义介（Sasuke）然后输入→ ↓ → ↑ → ↓ → ↑ ← ↓ ← 上，最后同时按 C+D

时间模式：

首先选择神威（Kamui）然后输入↓ ← ↑ ← ↓ ← ↑ ← ↓ 右（x4）、↑ C+D，最后选择你要使用的人物

立体射击游戏系列

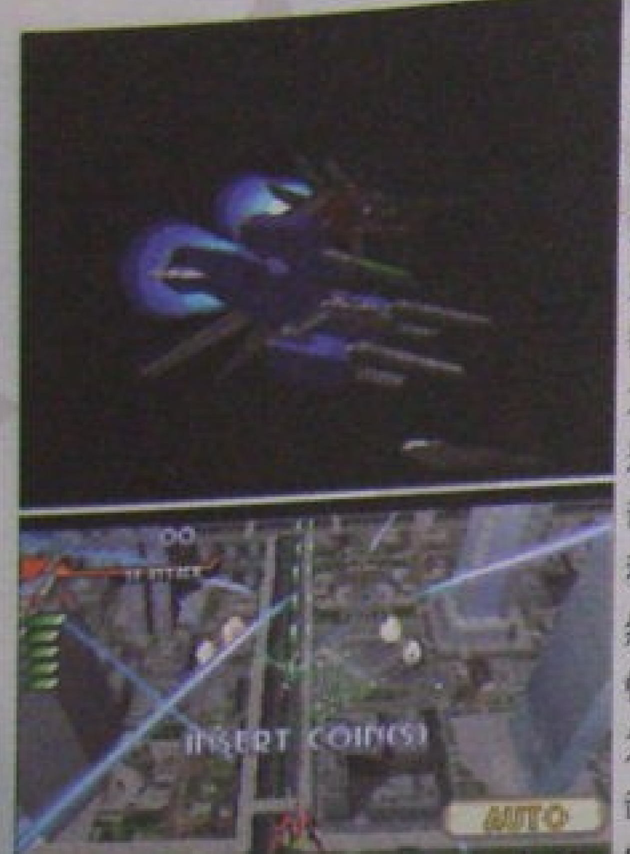
中文名：镭射风暴
英文名：Ray Storm
ROM 名称：Raystorm.zip
制作厂商：TAITO
年份：1996

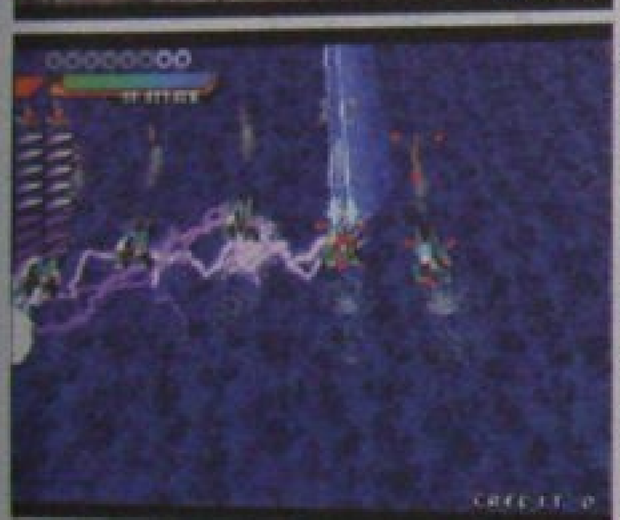


RAYSTORM

鉴于读者对我上次介绍的《Gunlock》的热烈反应，我不得不把该系列最著名的一作拿出来和大家分享，它就是出自 TAITO 之手，发布于 PS 互换基板 ZN1 上的三维射击游戏《镭射风暴》。

作为三维射击游戏的开山怪之一——Taito，凭借自己在街机业的地位和技术上的领先，把一度大受欢迎的《镭射》系列发展成三维射击游戏，一直接触纵版平面射击游戏的我，在第一眼看到这款游戏，所感受到的震撼是无法言表的，《镭射风暴》的出现彻底颠覆了我们当时对射击游戏的认识，纵深的行进画面给予我们身临其境的感觉，在这里《镭射》系列一直引以为傲的追尾系制导激光系统发挥出了难以想象的效果，相信只要接触过这款游戏的读者都会体会到利用全方位的锁定系统，把激光素发射出去消灭目标所带来的临场感，除此之外，游戏还把可选的主角机增加到了两台，除了继承该系列的带制导激光的传统机型外，还有新加入带





连环紫色闪电的机体，由于性能的优异，这台机也成为当时最受欢迎的机体。Taito 在系统方面也做了不少改进，要取得高分和更迅速地干掉关底 BOSS，就需要熟练掌握游戏的制导锁定系统，当然还要熟悉两台可选机的性能区别，第一台带激光的机体其优异性在于激光发射数量和主武器巨大的范围，在杂兵战中会有很大的优势，另外副武器——激光恢复速度快也是它的优点之一，而新加入的二号机则属于攻击型飞机，这主要体现在它高度集中的主武器和威力巨大的连锁闪电，特别是紫色闪电，虽然充能慢，无法对多目标同时攻击，但其连续性和高攻击成为许多高手中最锋利的武器，因为闪电在不断锁定目标的过程中不断保持攻击的状态，控制好的话对于某些目标数量多的 BOSS 甚至可以造成一击必杀，而杂兵战里通过连续的锁定也可以获得超高的连击分，是属于对操作要求非常高的机体，所以也成为许多游戏者的最爱。借助极具魄力的画面和优异的游戏性，这款游戏在街机室一出现便吸引了大量的目光，其中等的难度也让我们非常容易入门并熟悉，作为一款 96 年的游戏，在画面和手感上的表现甚至可以令现在的某些同类游戏汗颜，这款游戏在后来被制作成 PC 版重现于电脑上，并在网络上大量流传，造就了这个系列非常高的知名度，当然，要原汁原味，还是要玩街机版，对于我来说，PS 原版的感觉也无法和

清版动作游戏系列

中文名：征战者

英文名：Gaia Crusaders

ROM 名称：gaia.zip

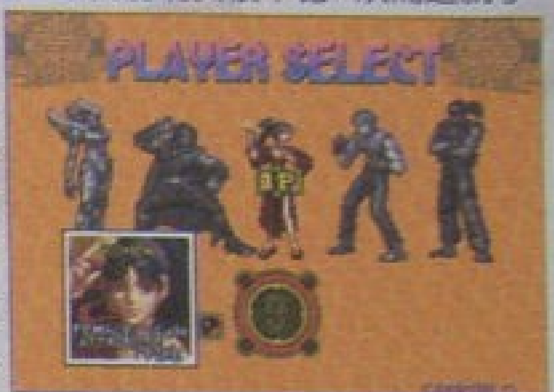
制作厂商：Noise Factory

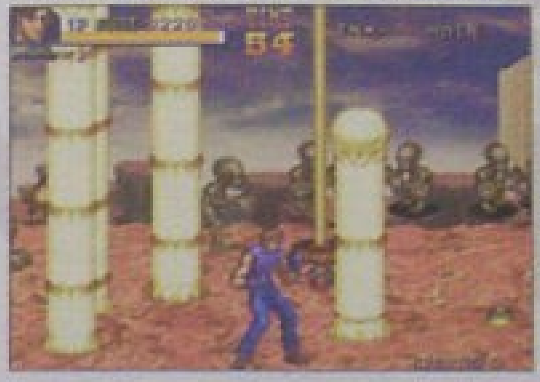
年份：1999

在九十年代的末期，随着街机市场的萎靡不振，大量街机厂商或因为变更经营路线，或经营不当倒闭而逐步停止了街机游戏的开发，而曾经辉煌的清版动作游戏也越来越少，只有 IGS 这类后期发展起来的游戏厂商的几款综合型游戏在发挥余热，对于我们这些早期卡氏的忠实拥戴者，不是被格斗游戏所吸引，就是因为学习工作原因无暇顾及，毫无疑问，在这个年代，清版动作游戏步入垂暮之年。



《征战者》出自一个名不见经传的游戏厂商 Noise Factory（噪音工厂？这个名字倒非常有街机气息）之手，对于没接触过这款游戏的玩家来说，最值得注目的应该是它所属的基板 CAVE 1st，这块仍旧使用 MC68000 芯片的基板虽然性能不怎么样，但上面可有大名鼎鼎的《首领蜂》系列和《豪血寺》系列，虽然在 99 年属于淘汰边缘，但说实话它的二维性能确实很不错，从而造就了《征战者》精细的画面：适中的角色尺寸；鲜艳的游戏背景、多样的敌我角色以及华丽的召唤魔法，这样级别的画面相对于早期的同类游戏是非常有优势的。系统方面，基础上算是集大成的形式，血槽、必杀、防御姿态等必须要素一个不缺，动作系统方面并没有采用当时流行的能量槽和蓄力系统，而是采用了手攻击和脚攻击分开的方式，两种独立的攻击方式适当结合来提供 Hit 数和攻击力，这种系统相对于过去的搓指令简单不少，也容易让人入门，至于超必杀则集中在一个键，通过游戏过程中获得能量球放出不同类型的全屏攻击魔法，当然，这类能量球也可以以直线方式攻击出去，但操作得到了非常大的简化，这在损失游戏可研究性的前提下，一定程度更容易让轻度玩家接受。《征战者》中最出色的地方应该是拥有五个不同玩法的可选角色，在不错的故事背景下，这五个战士的性格非常鲜明，除了标准的帅哥、美女、壮男，还有一位女性机器人和巴西跳舞男，他们在攻击方式上都能给我们不同的感受。作为一款中规中矩且在 MAME 里运行非常流畅的清版动作游戏，还是非常值得推荐给大家的，由于游戏操作比较简单，就不需要给大家介绍详细出招了，大家只要记得任意三个键加反方向键就是防御；任意三个键一起按就是扣血护身必杀即可，下面列一下几关 BOSS 的大致打法：





第一关：BOSS 本身比较简单，就是会层出不穷的出现小怪，尽量和 BOSS 老头不同一直线贴近攻击，但他倒地后切记别靠太近，平时注意躲避他放出来的曲线行进的气攻和三路攻击的气功即可。

第二关：注意天上石头掉落的位置和 BOSS 攻击的间隔。

第三关：这关 BOSS 比较简单，麻烦的是一开始对小怪的处理，走位是关键。

第四关：打关底黑色美女需要多使用前冲攻击尽量靠近她，快速的拳攻击破她用扇子攻击的方式，同样，尽量避免与 BOSS 站同一直线。

第五关：巨人变身前非常弱，变身后别主动攻击，否则会受到强力的反击，把时间花在杀小怪上吧，让 BOSS 自己走过来送死，过来后就是一顿狂扁。

第六关：这关 BOSS 的魔法非常讨厌，最简单直接对付他的方法是贴身战，攻击到后一顿狂扁，如果他放魔法就用护身扣血必杀，硬拼过去。

第七关：最终 BOSS 还是很强的，首先要严禁和他同一直线或在他身边，变身前攻击他的时机是他放冰夙之前的硬直，其他时候跟着他跑，保持距离等待时机即可。变身后攻击高了很多，同样也是要找时机，这个时机就是他放龙卷风的时候，其他时候可以放弃一切攻击了，BOSS 释放陨石魔法切记要切换成全防御姿态。

本文所需软件及游戏位于光盘的 Art\失落的天堂\Flyer\目录下

微风的街机海报馆

不知道大家是否还记得街机圣经里的一个词：街霸，从 1989 年到现在，《街霸》创造的奇迹是我们有目共睹的，它的成功除了 CAPCOM 精雕细刻的平衡性和精心设计的各种招式外，还有最值得称道的角色设计，隆、肯、春丽等万年主角为这个系列奠定了格斗界霸主的地位，除了在游戏里，我们还能从《街霸》各代的海报里领略到他们的魅力，当然，下面的这几张海报可是我们平时没机会见到的哦。所以，这期的关键词就是：街霸。

首先来一张蜡笔图，如果不看右下角的游戏标题，或许不少读者都会猜不到这张海报对应的游戏，作为史上最可爱的《街霸》衍生作品，《口袋战士》无疑是非常成功的，这无论从画风还是系统上来看都是如此，海报中的角色比较少，只有隆、樱和史上最弱隐藏 BOSS：丹等五个角色的身影，但以蜡笔画这种可爱风格来体现这款游戏的特色是非常合适的，从这张海报里我们能看到 CAPCOM 以可爱角色吸引更多小年龄玩家和女性玩家加入《街霸》Fans 队伍的邪恶企图。



继隆和肯之后，以灭杀豪波动称雄的同门前辈豪鬼成为了《街霸》系列的另一类主角，那种独一无二的霸气和对战斗的欲望是任何人都无法比拟的，作为豪鬼首次登场的《超级街霸 II-TURBO》，以他作为海报背景来吸引玩家是最合适不过了，这张海报以简洁的方式体现出豪鬼的那种一往无前的霸气，配合纯黑色的背景和若隐若现的人物描绘，把这个邪恶的 BOSS 的魅力发挥到了顶点。



Zero，有回归原点的意思，而《街霸 Zero》系列也正是基于这个理念下推出的，作为系列中系统最完善、可选角色最多的三代，已经彻底把 Zero 系列从正统《街霸》里分割出来，无论是打击的模式还是角色的设计上都是如此，这张标准型的宣传海报向我们展示了三代里几个新加入的角色和更为华丽的画面，里面还包含了被沦为囚犯的匕首男库迪，比起正统的《街霸》，《少年街霸》系列的漫画式画风更受到一些玩家的喜爱。



右手打烂战斗机，左手抓着美女，这难道不是我们熟悉的《金刚》里的场景么？看来《街霸》制作小组里也有不少《金刚》的 Fans 啊！在我们还沉迷于《快打旋风》时，做梦也想不到最爽的大胖子敌人 Andore 会在《街霸三代》里大放异彩，这位穿着俗气、肥肉布满身的壮男不但在游戏里有 Poison 和 Roxy 两位美女左右伴随外，还在海报里扮演了金刚露了一次脸，不过左手抓的那个长手长脚的接班人怎么看都不是美女。



CAPCOM 对于制作这类大杂烩型海报向来是得心应手，而这张海报则是其中的精华，其中包含的人物让我们目不暇接，有各个版本的《街霸》里的不同造型以及他们的特色和习惯，甚至连我们熟悉的《街霸 II》开场的两个对打拳的人物动没放过，在其中还能发现我们熟悉的《快打旋风》里的大量角色，而且都以搞笑的扮相出场，虽然整张海报的人物非常多，但整体却很协调，没有给我们混乱的感觉，这是 CAPCOM 系海报的特色之一，在仔细观察下，我们还会发现更多有趣的东西，作为一个 CAPCOM 游戏的忠实拥护者，这张海报是绝对值得收藏的！



街机杂谈

你被抢过币么？

对于街机仔来说，除了对激烈游戏的过程记忆尤新外，还有一些玩游戏前后所发生的事，例如上期给大家介绍的勾币事件，被老爸老妈抓的时候，当然，还有被抢币的经历吧？！

“什么？抢币！老大你就别再提起了吧……”从我旁边几位街机老油条一把眼泪一把鼻涕的表情来看，他们一定有过各类惨无人道的被抢经历，作为一个街机仔，而又曾经是一个身体不够强壮、年龄不够大的街机仔，被抢事件几乎是必经阶段，下面就用论坛某些街机老油条的自述来带我们一起回到那段刺激而又惨痛的经历：

koferma

小时候在家附近的小机厅里被劫过，那家伙把我们几个小孩一个个的叫出去，我们几个居然都乖乖的把钱给了他，个人损失2元人民币（微疯点评：年龄小身体弱的被抢典型啊）

晕倒的鱼

唉，我小时候最多一次被他们劫去了5毛钱，币也被抢过多次，有时候正玩着就被人拽了下来 -_____-||（微疯点评：玩得兴高采烈被拉下来的感觉确实不好受，特别是看着流氓那痛脚的技术，实在是对自己这盘人物的侮辱啊！）

thinman4848

被抢啊？有过啊！小学的时候被劫了一块钱，还被人要币有好几次，那时侯游戏厅这种特多，后来有段时间把钱放鞋里藏起来，惨啊……（微疯点评：被抢次数多了，自然就想出了应对办法：钱藏鞋里，我也用过这个方法呢，当然，每次看到老板捂着鼻子收钱还是挺过意不去的）

单眼佬

开始是被抢，后来是自己组队抢别人的。（微疯点评：这类是不向“恶势力”低头的代表，组队还是有成果的，人多势众嘛，万一被人抢起来，还可以自豪地和他说：“不好意思，我们是同行！”）

pxyyxq

我最惨的一次是我在下面投币，被人家在上面先按了START了……我和他说，可他不讲理啊，那时太小了，没办法。（微疯点评：流氓也聪明了，直接捡现成的，连投币的功夫都省了）

mneeback

就给抢过两毛，还是在市文化宫！结果玩完游戏后没了回家路费，硬着头皮走回家已经快晚上六点了。（微疯点评：这个够痛苦了，连车费都抢了，回到家估计还得挨顿骂，想找借口都无从入手，总不能告诉老妈我在游戏厅被人抢钱了吧，不过两毛钱的买币钱＋车费也真便宜 ^^。）

shinichi06

嗯，看人品，有被劫过币，不过那个时候不带很多钱，最多口袋里也只有3元左右，小时候矮，大概人家看我是小P孩儿，不像有钱的，所以不劫我，初中钱放在鞋子里的话也不会被翻到，而且我基本不太去玩对抗类的游戏，最多玩下豪血寺，还是和朋友一起，所以冲突啊，被劫的时候很少。（微疯点评：被劫过后总结经验是很重要的，有财不外露、外表别张扬；最重要的是别玩对抗类游戏，小子们，少玩点拳王街霸才是）

o.n.s.

因为无视一小崽子地存在，不让他配玩雪山表弟，于是后来被他组队劫了。（微疯点评：被组队抢的典范，记得以后玩雪山表弟时别在意旁边的人的技术，技术不好的后台往往很硬）

sy0010

小时候总在游艺厅让人家把币劫去，最背运的一次是劫了我的币后，他转了一圈居然回来和我对打。（微疯点评：都是自己的钱啊，打赢打输都肉疼，毕竟手心手背都是肉）

12528228

不被劫就不叫玩过街机。（微疯点评：这个可是我们街机仔的弱小群体里总结出来的真理！）

因为劫币的经历，小时候的梦想除了长大有钱买台街机外，还想长得高大威猛，这或许是许多街机仔都曾经有过的想法，现在长大了，虽然这个想法已经早已磨去，但依然没磨掉我们那段可歌可泣的经历……

街机模拟 Q&A

Q：我知道 Nebula 可以通过添加 Data 来增加支持的游戏，现在我想用 NEBULA 玩 CPS1 的 HACK 游戏，可否自己编写 DATA 以支持这些游戏？

A：Nebula 确实提供了对 Neogeo 等游戏自行添加 Data 支持的功能，但无法支持 CPS1 游戏的 Data，所以除非是 Nebula 的 romdata 里本身就有 CPS1 游戏，其他是不能通过 romdata 编写来支持的，好在 Nebula 目前已支持了不少 Hack 版的 CPS1 游戏，应该能满足大家的需求。

Q：我是一个 MAME 游戏 ROM 的收集者，经常听别人说，MAME 除了普通的 ROM 外，还有 Extra ROM 和 CHD，请问这些是什么，我应该如何收集和整理？

A：Extra ROM 指的是由 MAME Plus 支持而官方 MAME 未正式支持的游戏 ROM，这部分 ROM 容量不大，目前已经有单独的 dat 文件整理，可以使用 ROM 整理工具 ClrMAME Pro 单独整理。而 CHD 是 MAME 游戏 ROM 一个重要的部分，因为早期有一种街机（以 ATARI 的游戏为主），因为容量非常大，所以使用了硬盘作为载体，这些游戏在被 MAME 支持的同时，由于容量问题和运行必须，需要单独以镜象的形式存在，于是 MAME 小组特别为这部分游戏制定了一个镜象压缩标准，进行压缩后的游戏镜象的后缀名就是 CHD，CHD 并不能单独作为 ROM 运行，需要对应的 ROM 引导文件（也可视为 ROM 的一部分）结合起来运行，由于容量问题，ROM 收集者们一般

都把 CHD 额外进行整理和收藏。

Q：我在用 MAME32K 和朋友联网玩 NeoGeo 游戏时候，因为游戏要求，要使用家用机模式（console），可每次联机开始后游戏都会自动变成街机模式（arcade），请问如何才可以在联网时使用家用机模式进行游戏？

A：这是因为你没有把自己设置的模式发给对方的缘故，具体操作方法是，先用 MAME 运行需要联网对战的游戏，在游戏开始后按 TAB 键调出游戏设置菜单，选择 Dip 设置（游戏模式开关），在里面更改游戏的模式（家用机或街机），修改完毕后，退出游戏菜单，然后按左 SHIFT+F10 键把修改后的设置发给对方以达到同步，然后再重置（reset）游戏即可。

Q：最近购买了一个 PS2 兼容手柄来玩 ZiNc 模拟器，在运行大部分游戏都没有问题，但在运行《铁拳》、《镭射战机》等游戏时怎么设置手柄的按键都无效，请问如何解决？

A：这是 ZiNc 输入插件本身的问题之一，这个插件通用性比较差，某些手柄或某些游戏都会出现控制错误的问题，对于这种情况，可以更换一些网上修改过的 ZiNc 插件（也可以考虑把一些 PS 模拟的输入插件更名为 Controler.znc 来使用）来试试对你的手柄的支持效果，如果还是存在问题，那只能请出键盘映射软件 Joytokey 了，不过使用这款软件会一定程度造成输入延迟。

Q：我非常喜欢以前在街机上玩的《变身忍者》，不过在 MAME 里却不知道如何使用合体，以前按两个键的方法不管用了？

A：没错，MAME 目前只支持《变身忍者》的美版，这个版本和我们玩的不同，由四键变为了六键，专门有一个键是用于合体的，所以要使用合体技能，需要在游戏里按 TAB 键进入键位设置，设置好 BUTTON6 对应的键才能在游戏里合体，至于我们熟悉的那个两键一起按合体的版本，目前仍未模拟。

Q：最近偶然在机室内看到有人玩《吞食天地 II》，发现里面有把我以前没见过的武器：绿色的矛，请问要通过什么方法才能得到它？

A：在游戏里，神秘绿矛是不可能按正常方法获得的，它只存在于《吞食天地 II》的图形库里，你见到的《吞食天地 II》应该是人为的修改版，这些修改版通过改出一些游戏本来没有的东西来吸引玩家，所以不用去花时间或精力找这把矛的获得方法了。

Q：听说《黄金鹰传说》在人物选择时候可以输出密码令主角一开始有很高的等级和拿到一些特殊武器，可否介绍一下？

A：不错，这款游戏可说是结合动作和角色扮演的经典游戏，可以通过不同名称令主角一开始获得特殊效果，不过只限定于日版，下面以截图的方式向大家列几个：

女主角起始八格血且二十二级：



男主角起始八格血且二十二级：



男主角起始拥有水晶剑：



女主角起始三十级：



新版MAME图鉴

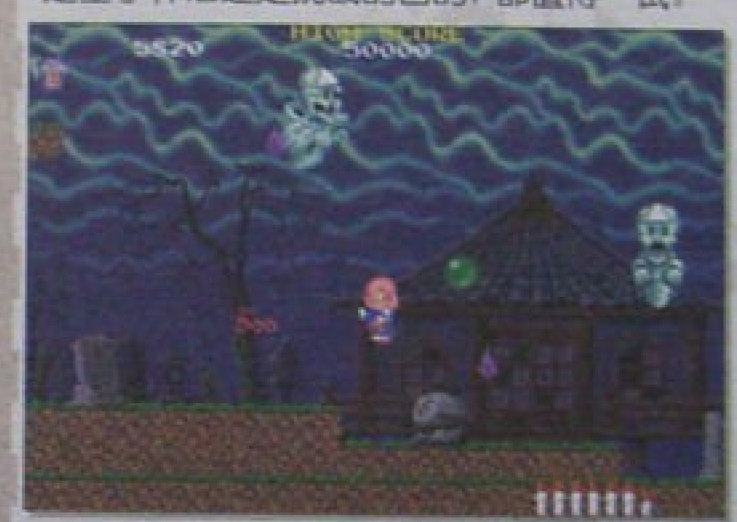
Multiple Arcade Machine Emulator

虽然经历两个版本的更新，但由于 MAME 制作小组[illegible]全力制作新的显示核心，所以造成版本虽多，游戏却少的情形，这两版虽然没有特别显眼的游戏支持，但在里面我们却能找到不少既怀旧又经典的游戏，它们的游戏性是现在的某些大型游戏无法比拟的，如果你是怀旧人士，一定会喜欢！

地狱小和尚

ROM名：bonzeado.zip
游戏厂商：Taito
年份：1988
NEW

非常有怀旧意义的游戏，TAITO 八十年代的经典之作，游戏类型与我们熟悉的《魔界村》相同，我们的主角，担负破魔任务的小和尚要从墓地开始，经过河流、岩浆区、火焰区、冰冻区、落石区，最后挑战地狱大魔王，游戏途中可以获得不同属性的念珠来提升主角的攻击能力，攻击某些特定的地方可以获得强力的宝物和特殊技能，游戏方式虽然简单，不过制作人员花的心思非常多，关卡的设计一环紧扣一环，要想拿到全部宝物和轻松过关，必须非常谨慎地对待背景中的任何一个障碍和充分利用所有的物品，游戏的难度非常高，无论是基于怀旧还是挑战的目的，都值得一试。







CAPCOM 在 90 年的招牌横版射击游戏，这款游戏无论从画面还是系统来看，都拥有非常高拟真度，游戏开始可以选择三款不同性能的战斗机，它们除了外形，在性能上也有很大区别，主要是主武器和副武器以及飞行速度的优劣区别，每关开始教官都会讲解该关卡的任务目标，同时完成任务后都会获得资金来购买不同属性的辅助武器，这个购买系统相对于同类的《沙罗曼蛇》又是一个很大的改进，副武器包括辅助型导弹、对地轰炸弹和保护罩等，不同的关卡运行适当的武器会令我们更轻松，另外游戏中还设置了油箱的属性，不断飞行会耗费油，被敌人击中也会耗费油，所以油就是飞机的生命，想不坠毁就时刻关注自己的油箱吧！







敲砖块 NEW

ROM名：mangchi.zip
游戏厂商：Afega
年份：2000

这款游戏是属于另类的《敲砖块》类型，把方块游戏和打砖游戏结合在一起，游戏中我们控制一个抓大锤的小老鼠，为了营救被抓到塔顶困住的爱侣，要从开始低层破坏掉砖块，每个关卡都提供了三个一队的一大堆不同类型砖块，只要把同样的砖敲到下面消去即可，如果组合的是三个不同类型的砖，则会重新堆叠起来，游戏的方式简单，非常适合休闲，游戏中还分了三种难度以适合不同需要的玩家，这款游戏同样是女孩子的首选。





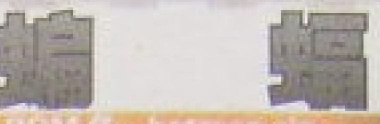


星际格斗2 NEW

ROM名：plsmswda.zip
游戏厂商：Capcom
年份：1998

PS 互换基板 ZN1 上的招牌三维武器格斗游戏，曾经作为 ZINc 的首批支持游戏在电脑上与我们相见，CAPCOM 为这款游戏的系统和人物设计花了非常大的心血，游戏的可选人物达到了 22 个，每个角色除了拥有各自的必杀外，还有华丽的超必杀和各自的能力限界，能力限界是指在能量槽储满后，可以展开属于自己的空间，在这个空间内角色的能力大幅度加强，同时连击的判定也增强，能打出平时无法出现的连续技，令游戏的爽快度大大提高；游戏的画面在当时也是同类的翘楚，在有限的多边形下，把每个角色的性格刻画得非常明显，必杀释放的光影效果异常华丽，是三维格斗爱好者不容错过的好游戏。

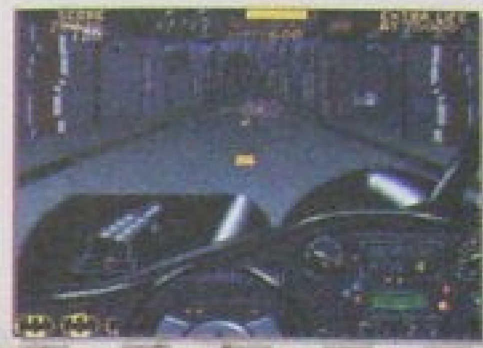


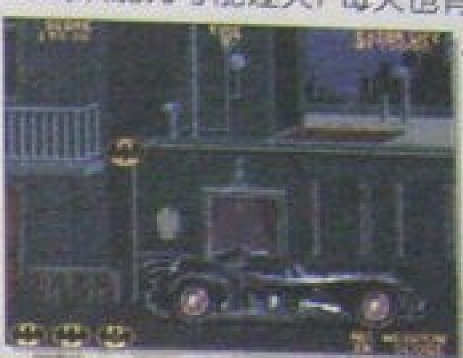


蝙蝠侠 NEW

ROM名：batman.zip
游戏厂商：Atari
年份：1991

由当时异常热门的电影《蝙蝠侠》而制作的同名游戏，这款游戏属于标准的美式动作游戏，取消了纵方向移动，采取地面和楼梯两段的平面模式，游戏中的招式也非常简单，一个攻击键就可以随机出现各类攻击动作，而真正的攻击则是在游戏途中获得的蝙蝠标、手雷等远程武器，通过他们才能在恶劣的战斗下生存，游戏除了完全忠实原作的剧情外，还加入了不少复杂的场景，需要一定的跳跃能力才能过关，每关也有电影中出现过的敌方人物作为 BOSS，另外蝙蝠侠的超级蝙蝠车也在游戏里有上好的表现，游戏中安插了车战关卡，通过蝙蝠车攻击路途中的敌方车辆来过关，非常有新意。



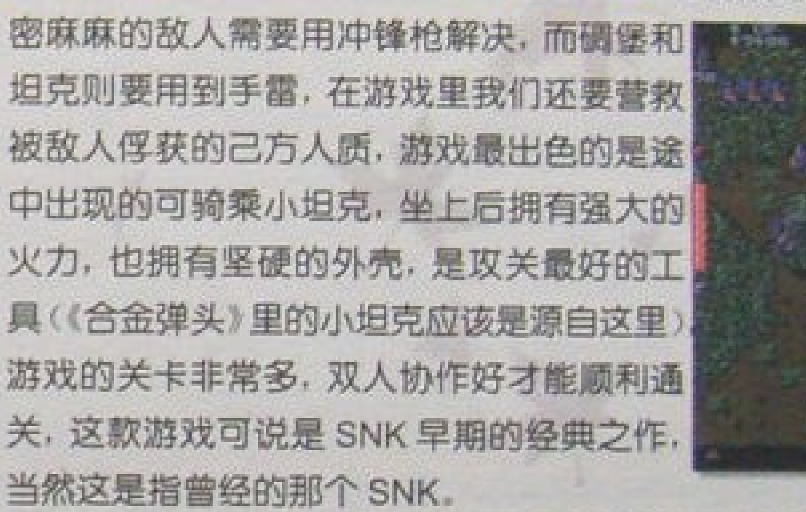




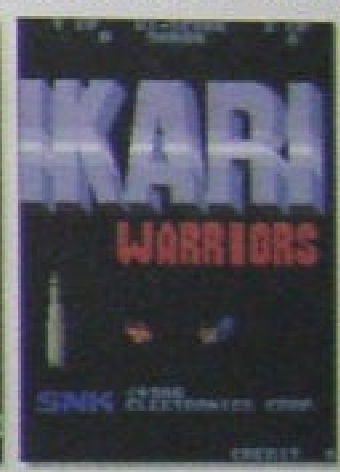
怒 NEW

ROM名：ikari.zip
游戏厂商：SNK
年份：1986

曾经在红白机里，名气不亚于《魂斗罗》和《古巴战士》的双人枪战游戏，游戏里我们的两位主角战斗在丛林战场，手上只有一把冲锋枪和有限的手雷，资源自然要从敌人手上抢，密密麻麻的敌人需要用冲锋枪解决，而碉堡和坦克则要用到手雷，在游戏里我们还要营救被敌人俘获的己方人质，游戏最出色的是途中出现的可骑乘小坦克，坐上后拥有强大的火力，也拥有坚硬的外壳，是攻关最好的工具（《合金弹头》里的小坦克应该是源自这里），游戏的关卡非常多，双人协作好才能顺利通关，这款游戏可说是 SNK 早期的经典之作，当然这是指曾经的那个 SNK。



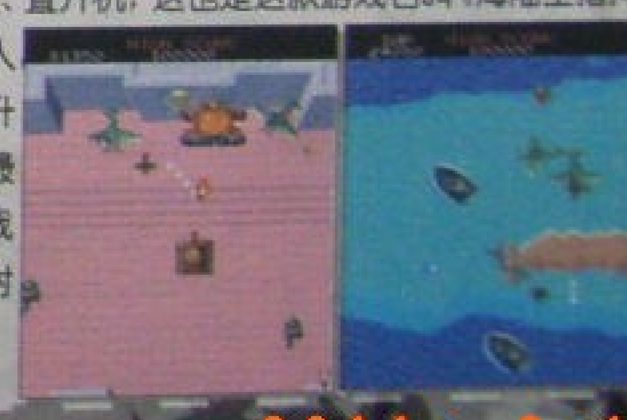




海陆空指挥官 NEW

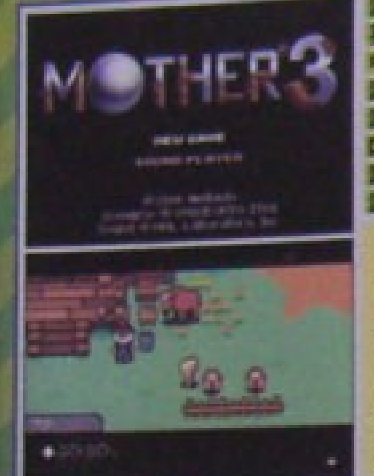
ROM名：lsasquad.zip
游戏厂商：Taito
年份：1986

曾经令我废寝忘食的一款游戏，Taito 在八十年代末期制作的游戏的可玩性确实非常高，这款游戏虽然画面简单，但玩起来却非常有趣味，游戏中我们扮演的是一位各项全能的特种兵，要一个人应付敌人一个庞大的军团，当然，靠单枪匹马和一把破枪是不行的，在游戏途中我们可以获得敌人的三种武装：炮艇、坦克、直升机，这也是这款游戏名叫《海陆空指挥官》的原因，在海上我们必须骑上炮艇攻击敌人而陆地的坦克则是攻克堡垒的最好武器，直升机的攻击、移动范围都非常灵活，是综合性最好的武器，不过有些地方必须让特种兵徒步战斗，游戏过程非常紧张刺激，难度也很高，面对层出不穷的敌人，你这个指挥官怎么应付呢？



2011/ 2/11





游戏编号 2377
英文名称 Mother 3
中文名称 地球3
游戏公司 Nintendo
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-04-18
游戏容量 256 Mbit
游戏类型 RPG

国内的玩家对这一系列游戏的了解并不深，或许大多数人完全都没有接触过。游戏的标题是 Mother，但这里并不指的是“母亲”，而是指其扩展含义“地球”。该系列在日本有着相当大的拥护群体，从 1+2 代合集在 GBA 上销售的疯狂程度我们就不难感觉得出。游戏讲述的是几个小孩团结起来合力对抗外星人的故事，故事的背景设定在美国。本作将作为前作发售 12 年来的续作，除了还将保持独特的世界观和独具特色的音乐外，将以“奇妙并有趣，而且哀伤”的路线来展开剧情。



游戏编号 2383
英文名称 FIFA World Cup Germany 2006
中文名称 FIFA 世界杯-德国 2006
游戏公司 Electronic Arts
游戏版本 美版
DUMP日期 2006-04-26
游戏容量 64 Mbit
游戏类型 RPG

世界杯的风暴已经过去，但相关的题材却还在不断地散发着余热。这款游戏是在 2006 德国世界杯开幕之前发售的，一般体育类家用游戏都有这类习惯，更何况是 EA 这种大厂了，当然是要趁世界杯期间在各个机种上狠捞一笔。游戏的水准不用多说了，玩过 FIFA 系列的都应该清楚，该系列在欧美有着相当高的知名度，而在亚洲似乎比不过 WE 系列。本作可以利用 L 键的组合作出很漂亮的传球和射门动作。率先发售的欧美版本也是基于欧洲足球在世界足坛的影响力。



游戏编号 2385
英文名称 Hudson Best Collection Vol. 1 - Bomberman Collection
中文名称 哈德森收藏集 1-炸弹人
游戏公司 Hudson
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-04-29
游戏容量 32 Mbit
游戏类型 ETC

哈德森自 GBA 上推出的 FC 经典游戏合集第一部作品，收集的是 FC 时代哈德森最早推出的炸弹人系列的 1、2 代。而 FC 上的炸弹人 2 恐怕玩过的人就很少了，总的来说 2 代不如 1 代经典，虽然人物的画风偏向卡通化，怪物的种类和游戏的关卡、配乐都有所增加，但接触的人少自然也就流行不起来。两款游戏采用的都是 GBA 上的 FC 模拟器直接运行的形式，在模拟器上可以明显地看出由于模拟器分辨率不协调而导致的闪烁现象。



游戏编号 2399
英文名称 Hudson Best Collection Vol. 4 - Nazotoki Collection
中文名称 哈德森收藏集 4-解谜类合集
游戏公司 Hudson
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-05-11
游戏容量 32 Mbit
游戏类型 ETC

哈德森自 GBA 上推出的 FC 经典游戏合集第四部作品，收集的是 3 部 FC 时代的哈德森解谜类游戏。它们在 FC 时期常常以合卡形式登陆我们所熟悉的黄卡，其中笔者记得一个叫做《爱的小屋》，需要一个人控制两个相对方向的企鹅走到上方的红心处方能过关。虽然在当时我们一向将这类游戏归类为动作类或者益智类，但现在官方给出的标准类别却是解谜类。第三个游戏是属于文字解谜类，在当时国内应该基本没有什么人玩过。

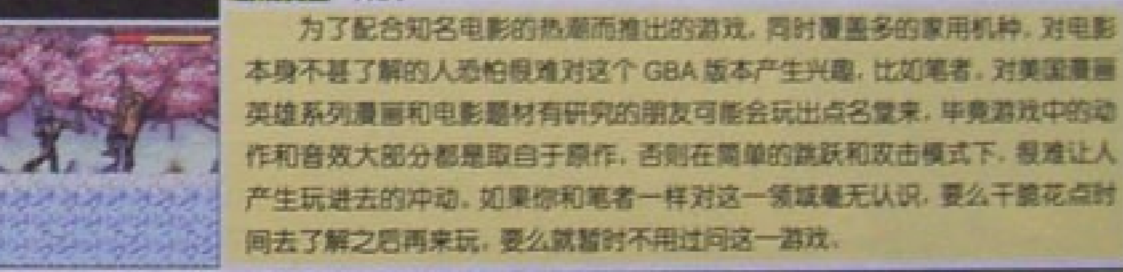


游戏编号 2404
英文名称 Mahou Sensei Negima! - Private Lesson 2 Ojamashimasuu Parasite de Chu
中文名称 魔法老师之秘密课程 2
游戏公司 Marvelous Entertainment
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-05-14
游戏容量 128 Mbit
游戏类型 RPG

根据著名漫画改编而来的游戏。游戏虽说是 RPG 类型，但是采用了卡片系统作为战斗的基础，需要费一番工夫来研究。游戏在 PS2 上推出的是动作过关类型，而在 GBA 上由于机能有限，只能通过少量的必杀画面来体现战斗的魅力。这在与敌人战斗的时候选择了相克属性的卡片之后便会出现。游戏的画风非常清新明快，适合年纪较小的玩家，而游戏中的对话剧情也多以少年少女的打情骂俏为主，为不可多得的消遣类佳品，但前提是要看得懂日文。



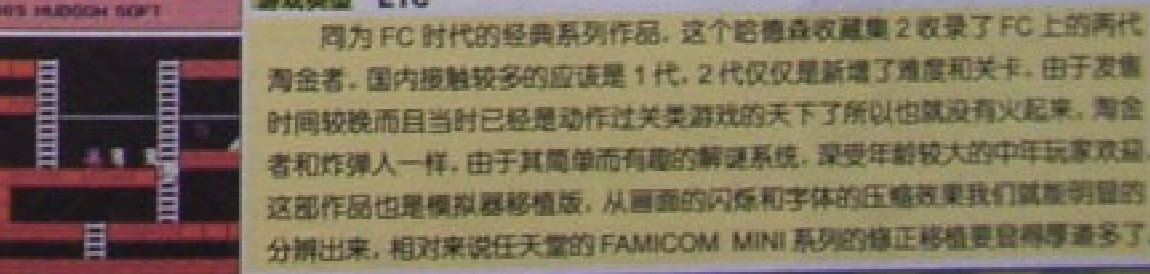
游戏编号 2405
英文名称 X-Men - The Official Game
中文名称 X 战警
游戏公司 Activision
游戏版本 美版
DUMP日期 2006-05-16
游戏容量 64 Mbit
游戏类型 ACT



为了配合知名电影的热潮而推出的游戏，同时覆盖多的家用机种。对电影本身不甚了解的人恐怕很难对这个 GBA 版本产生兴趣，比如笔者。对美国漫画英雄系列漫画和电影题材有研究的朋友可能会玩出点名堂来，毕竟游戏中的动作和音效大部分都是取自于原作，否则在简单的跳跃和攻击模式下，很难让人产生玩进去的冲动。如果你和笔者一样对这一领域毫无认识，要么干脆花点时间去了解之后再来玩，要么就暂时不用过问这一游戏。



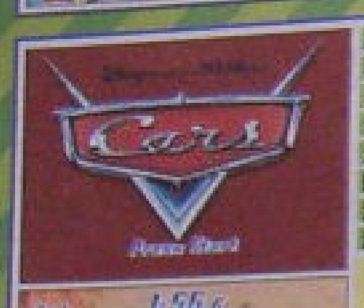
游戏编号 2408
英文名称 Hudson Best Collection Vol. 2 - Lode Runner Collection
中文名称 哈德森收藏集 2-淘金者
游戏公司 Hudson
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-05-18
游戏容量 32 Mbit
游戏类型 ETC



同为 FC 时代的经典系列作品，这个哈德森收藏集 2 收录了 FC 上的两代淘金者。国内接触较多的应该是 1 代，2 代仅仅是新增了难度和关卡，由于发售时间较晚而且当时已经是动作过关类游戏的天下了所以也就没有火起来。淘金者和炸弹人一样，由于其简单而有趣的解谜系统，深受年龄较大的中年玩家欢迎。这部作品也是模拟器移植版，从画面的闪烁和字体的压缩效果我们就能明显的分辨出来，相对来说任天堂的 FAMICOM MINI 系列的修正移植要显得厚道多了。

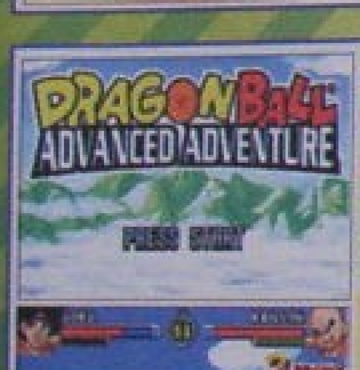
游戏编号	2414
英文名称	B-Densetsu! Battle B-Daman - Fire Spirit! Honootamashii!
中文名称	B-传说!-战斗比达人炎魂
游戏公司	Atlus
游戏版本	日版
DUMP日期	2006-05-26
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ETC

犬木荣治的著名动漫炎魂改编而来的游戏作品，属于纯 FANS 向游戏。游戏讲述的是异世界比达世界中，很久以前从天上掉下一个小石头，象玻璃珠一样大小的那个石头，将要动荡现今的这个和平世界。在某个城市的某间酒馆，比达人们在那里正要为了奖品开始一较高下的进行赌博以分胜负。可爱的比达少年大和，堂堂正正地打倒了其他的比达人。对日本热血动漫有了解的朋友，应该不会对这部作品感到陌生。



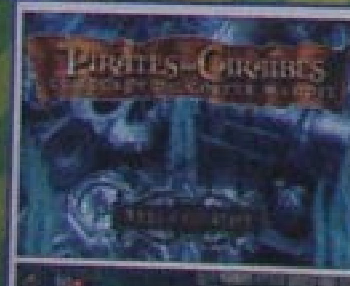
游戏编号	2423
英文名称	Cars
中文名称	汽车总动员
游戏公司	THQ
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-06-06
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	RAC

我们的赛车小英雄们也随着电影的热浪登陆了 GBA 平台。由迪斯尼和皮克斯联手打造的这部卡通巨片吸引了全球观众的目光，而 THQ 自然也不失时机地推出了以此为题材的 GBA 赛车游戏。平心而论游戏的各方面只能算是中等，其操作方式有点类似 FC 时期的一个名为火箭车的赛车游戏，虽然游戏中途会有我们所熟悉的卡通小车形象出现对话带动剧情，但整体来看游戏仅仅是挂了个名号来推销一般赛车游戏的形式，FANS 们为了重温其中的情节可以尝试一下。



游戏编号	2426
英文名称	Dragon Ball - Advanced Adventure
中文名称	龙珠-上级冒险
游戏公司	Atari
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-06-14
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

以龙珠漫画早期的故事背景为题材的过关类游戏，从小悟空遇见布尔玛一直到打败桃白白、笛子大魔王拯救全世界为主线，途中穿插各种厂商原创的情节，最终成为一个完整的游戏。游戏曾经发售过多个区域的版本，不同区域的发行商是不同的，美版的发行要严重滞后于其它版本，游戏的标题画面也相当于其它版本要简单不少，以至于起初笔者还以为这是 2 代呢，而且代理厂商还是雅达利，不过游戏的出色程度自然毋庸置疑，龙珠 FANS 们值得一试。





游戏编号	2435
英文名称	Pirates of the Caribbean - Dead Man’s Chest
中文名称	加勒比海盗-死者的财宝
游戏公司	Buena Vista Games
游戏版本	美版
DUMP日期	2006-06-27
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

根据今年 7 月初全球正式上映的电影加勒比海盗 2 改编而来的游戏，也是全机种制霸，几乎我们知道的家用主机上都有同名游戏推出。不过在 GBA 上的这款游戏，只能算是形似神非，杰克船长的动作是潇洒，但机能的限制决定了游戏中人物所能够表现的动作方式非常有限，好在游戏中的提示设定比较体贴，相对于其它的一些电影移植游戏，这款 GBA 上的加勒比海盗 - 死者的财宝也基本能算得上是对的住观众和玩家的期待了。

NINTENDO DS

NDS游戏图鉴精选

文/败兵X+B
责编/Taka



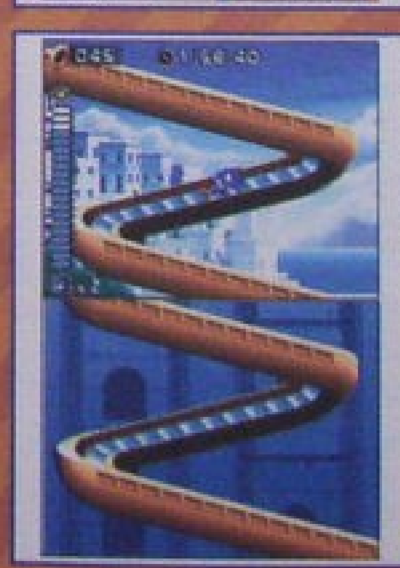
游戏编号	0249
英文名称	Urusei Yatsura Endless Summer
中文名称	福星小子 无尽之夏
游戏公司	MMV
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-10-20
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	AVG

高桥留美子大神始创于大学连载长达七年之久的高人气漫画，也是“高桥流”集爆笑与温馨于一体的风格的奠基作品。天真热情的拉姆、成熟冷静的神道巫女樱花、风流成性的诸星、娇柔的终太郎等等，如果你想再看看这些老朋友，看看他们那无双无挡的生活，那么该游戏便是必备品。另外，本作是由日本人气偶像倖田来未代言的哦，并由她主唱游戏的主题曲“STAR”（她的“1000 の言叶”也是天籁啊），该曲也收集于倖田的新专辑当中。



游戏编号	0259
英文名称	Lucky Star Moe Drill
中文名称	幸运星 萌女训练
游戏公司	Kadokawa Shoten
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-12-01
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	AVG+SLG

对于这类超萌的纯 LOLI 游戏，一定是热衷于“调教”的“大叔”的最爱 ^0^。游戏以冒险与训练的方式展开，其中自然少不了脑力的考验，计算能力、记忆能力等等，看到那些可爱的小丫头片子和各种有趣的问题，没准能让你一时无法自拔。另外，游戏还别出心裁设计了连击系统，在与对手竞答时，如能连续答对问题，就可快速增加“LUCKY STAR”能量槽，从而发动对对手的大威力攻击。该游戏当然也支持联机对战。



游戏编号	0263
英文名称	Sonic Rush
中文名称	索尼克冲刺
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-12-24
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	ACT

晚于美版一个月时间，日版的《索尼克冲刺》也迅速出击。游戏的卖点依旧是那如风疾驰般的爽快感觉，为此，游戏特地利用 NDS 的双屏共显地图，让玩家能有更宽阔的视野，毕竟游戏中还是有着众多的机关陷阱，提心吊胆跑跑停停无疑会让游戏的感觉大打折扣。虽然游戏仍然是 2D 形式，但也有着一些 3D 场景，让人感觉有些特别。另外，在游戏中 SONIC 家族又增加了一名新的成员，那就是火焰猫 BLAZE。



0269
Dragon Boosterusa
圣龙骑者
Konami
美版
2005-12-19
512 Mbit
ACT

[illegible]



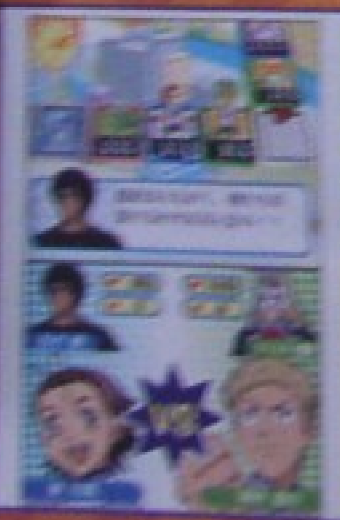
0275
Lostmagic
失落的魔法
Taito
日版
2006-01-19
128 Mbit
ARPG

[illegible]



0276
Biohazard Deadly Silence
生化危机 死寂
Capcom
日版
2006-01-19
1024 Mbit
AVG

十年一个轮回，十年前 CAPCOM 在 PS 上推出的《生化危机》初代…… [illegible] ……NDS 版《生化危机》…… [illegible] ……（OUTBREAK）……




0281
Yakitate Choujou Kessen Pantastic Grand Prix
日式面包王 [illegible]
Bandai
日版
2006-01-12
256 Mbit
RPG

[illegible]



0283
Iron Feather
钢之羽
Konami
日版
2006-01-19
512 Mbit
ARPG

《钢之羽》也是 NDS 上一个相当出色的 ARPG…… [illegible] ……NPC…… [illegible] ……WIFI…… [illegible]



0295
[illegible]
[illegible]
Majesco
美版
2006-1-26
128 Mbit
STG

[illegible] ……（NANOSTRAY）…… [illegible] ……STG…… [illegible] ……3D…… [illegible]



0317
Tsubasa Chronicle
翼年代记
Arika
日版
2005-10-27
512 Mbit
RPG

本游戏是根据 CLAMP 的人气动漫作品《翼年代记》改编的同名 RPG…… [illegible]



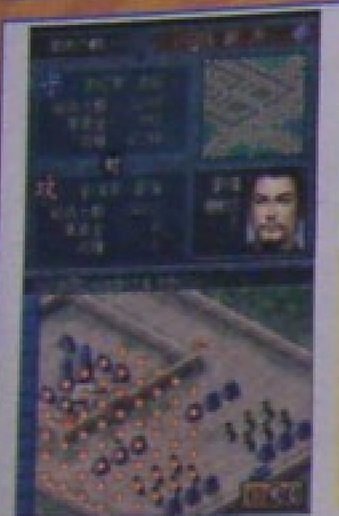
0320
Super Monkey Ball
超级猴子球
Sega
美版
2005-12-01
512 Mbit
ACT

[illegible] ……《超级猴子球》也登陆 NDS 了，之前在 GBA 和 NGC 上的推出也都有着不错的表现…… [illegible]



游戏编号 0329
英文名称 TOP GUN
中文名称 壮志凌云
游戏公司 Taito
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-02-23
游戏容量 128 Mbit
游戏类型 STG

1986年，汤姆·克鲁斯成名之作《壮志凌云》在FC上就有推出，那也是FC上为数不多的模拟飞行游戏的经典之作，不过在那个时代还是感觉苦手。游戏中将有当时性能最强的战斗机供玩家选择，包括F-14、F/A-18、F-16、F-117等。驾驶员共有四人，彼得·米切尔（汤姆·克鲁斯）、汤姆·卡赞斯基（瓦尔·基尔默）、里克·希德里（迈克尔·艾恩赛德）、隆·克纳（里克·罗索维奇），选择你喜欢的角色和战机去战斗吧。



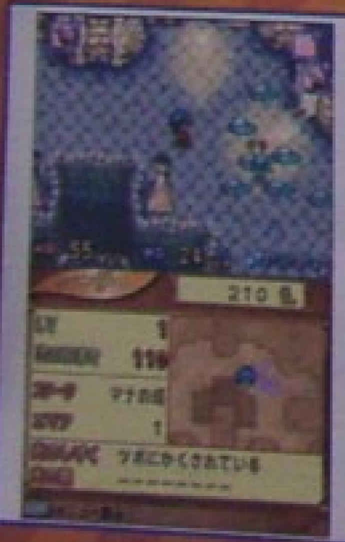
游戏编号 0330
英文名称 Sangokushi DS
中文名称 三国志DS
游戏公司 Koei
游戏版本 日版
DUMP日期 2005-09-29
游戏容量 512 Mbit
游戏类型 SLG

《三国志DS》自NDS版《三国志5》登场以来，KOEI于NDS上推出的第二部系列游戏。本作以《三国志3》为基础（该作这也是系列转折点，最通俗易上手的一作），在多方面进行了升级和创新，其中比较有意思的是，通过无线网络可以将玩家个人所建立的新君主与武将资料传送到其他玩家的游戏中，作为角逐天下的竞争对手。另外，甚至可以进行5对5这样的群雄PK战。总之该游戏非常值得三国迷尝试。



游戏编号 0336
英文名称 Fifa Street 2
中文名称 FIFA街头足球2
游戏公司 EA
游戏版本 欧版
DUMP日期 2006-02-28
游戏容量 256 Mbit
游戏类型 SPG

如果说正规的绿茵足球讲求的是战术配合，那么街头足球则更多偏向于个人技术的发挥和表演，令人眼花缭乱的魔术般盘带，让人目瞪口呆的杂耍般射门。本作也特别邀请了以技术见长的葡萄牙新生代小天王克·罗纳尔多作代言，想必单凭这一点就足以笼络住大批足球玩家了。本作与前作一样，由各个国家队中人气最高的球星组成一支四人的队伍，玩家可以控制自己喜爱的球员进行比赛。记住，在这一地盘，华丽最高！



游戏编号 0338
英文名称 Seiken Densetsu DS Children Of Mana
中文名称 圣剑传说DS 玛娜之子
游戏公司 Square Enix
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-03-02
游戏容量 512 Mbit
游戏类型 ARPG

如果说GBA上《新约圣剑传说》能让圣剑玩家们沉寂多时的心为之一振的话，那么这款《圣剑传说DS 玛娜之子》则可让大家欢呼雀跃。最靓丽的画面，最动听的音乐，最熟悉的手感，最简单直接的攻略。当然，在攻略方面，或许一些老玩家还是会颇有微词，剧情被分割淡化，迷宫流程也略显单调，玩久了之后多少会让过去习惯于在游戏丰富剧情和任务中穿梭的玩家感到些许无聊。挑剔归挑剔，本作的精彩还是主流。



游戏编号 0339
英文名称 Daikoukai Jidai IV Rota Nova
中文名称 大航海时代4 Rota Nova
游戏公司 Koei
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-03-02
游戏容量 512 Mbit
游戏类型 SLG

朝阳起起落落，日夜的幕布交英交替，无论海风和暴雨如何严酷，心中的方向永远不变，那就是海平面那边的目的地。收集七海之证，成为这片广阔蓝色领域的真正主宰。弹指一挥之间，时间年轮上已经刻下了你的跋涉历程。已经等到没力气精神再等下去了，KOEI还是没有为我们送来系列正统的续作，只能暂且用这款NDS版《大航海时代4 ROTA NOVA》当作安慰，躺在床上驾着船只入梦，这种感觉真不错……



游戏编号 0342
英文名称 Doraemon Nobita no Kyouryuu 2006 DS
中文名称 机器猫 野比的恐龙
游戏公司 Sega
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-03-02
游戏容量 1024 Mbit
游戏类型 RPG

作为日本国宝级动漫角色，二十多年来，机器猫着陪伴跨代的动漫迷成长，在我们心中，它将永远占有一个分区。配合同名剧场版动画，SEGA此次也堪称大制作。另外，针对购买该游戏的玩家还实行赠送限定版NDS"机器猫DS"主机的抽奖活动，这款主机印有原创机器猫图案，虽然并非改良版的NDS LITE主机，但是仍极具收藏价值。游戏采用了流行的卡片对战设定，如何利用卡片组成最强的队伍将是玩家研究的课题。



游戏编号 0346
英文名称 Tengai Makyou II Manjimaru
中文名称 天外魔境2 万字丸
游戏公司 Hudson
游戏版本 日版
DUMP日期 2006-03-09
游戏容量 1024 Mbit
游戏类型 RPG

"火之一族"的末裔战国万丸，为了阻止在千年之后的现在复活的"根之国"之王黄泉的野心，与同伴极乐、绢等一同展开历险。本作复刻92年PCE CD上的同名作品，同时还将推出PS2和NGC版（具体会有差别）。游戏的企划监修由"樱花大战之父"广井王子担任，人设由原人设计野真实图重新设定，配乐方面则由奥斯卡配乐奖获得者坂本龙一负责。另外，利用新型压缩技术，原作的角色语音演出也得以完整再现。



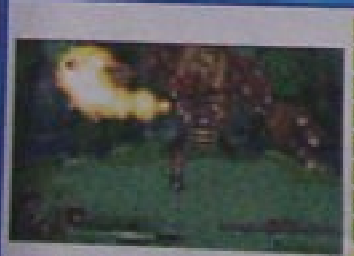




游戏编号	0270
英文名称	Eiyuu Densetsu Gagharv Trilogy V - Umi no Oriuta
中文名称	英雄传说5 海之槛歌
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2006-01-12
游戏容量	832 MB
游戏类型	ARPG



《新英雄传说3 白发魔女》、《新英雄传说4 朱红泪》、《英雄传说5 海之槛歌》这三款游戏并称为“卡卡布三部曲”。一如游戏的名称，本次的主题就是音乐。故事发生在曾有着高度文明的威尔特路那世界，主角带领的三人流浪乐团以找寻音乐家雷欧涅所遗留的幻之乐章为目的，开始了一段曲折广阔的冒险旅程。该系列游戏最让人着迷的地方就在于其画面之精美，此次的PSP版自然也是这方面下足了功夫，绝对能让玩家一饱眼福。



游戏编号	0271
英文名称	Street Fighter Zero 3 - Double Upper
中文名称	街头霸王 ZERO 3
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2006-01-19
游戏容量	258 MB
游戏类型	FTG



这次《街头霸王 ZERO3》的推出对于PSP格斗狂们而言无疑是天大的福音。与写实风格的主系列相比，卡通风格的ZERO系列更显格斗的华丽，无论是判定中那四溅的火花还是种种夸张的必杀技都是如此。当然，这并不是说ZERO系列没有了技战术对抗，恰恰相反，空防、连锁技等新技巧的引入，以及格斗模式的选择都为游戏实现了更丰富的打法。《街头霸王 ZERO3》的街机版已经达到了创纪录的35人，而在本作中又有新人登场咯。

游戏编号	0275
英文名称	Ys - Napishtim no Kou
中文名称	伊苏 纳比斯汀的方舟
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2006-01-20
游戏容量	826 MB
游戏类型	ARPG

从1987年系列的初代推出自今，《伊苏》也已在不知不觉中陪伴我们度过了近二十个年头。FALCOM凭着其精益求精的制作风格，将该系列游戏推上了ARPG的金字塔顶端。《伊苏 纳比斯汀的方舟》有着非常清晰的剧情主线，配以极佳的操作手感和适中的难度，让玩家能真正轻松享受到游戏的乐趣。被大漩涡卷到海之果的主角亚特鲁遇到了列达族的妖精居民，并在她们的帮助下以手中的三把艾玫拉斯之剑向“黑晶石”方舟发起了挑战。



游戏编号	0283
英文名称	Gradius Portable
中文名称	宇宙巡航机 携带版
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2006-02-09
游戏容量	323 MB
游戏类型	STG



KONAMI的《宇宙巡航机》（沙罗曼蛇）不知训染了多少STG爱好者。最经典的机能升级系统，最完美的横纵版结合，在FC时代，恐怕除了《魂斗罗》外，《宇宙巡航机》就是知名度最高的STG了。这次的《宇宙巡航机 携带版》并不是原创的新作，而是该系列游戏的收录合集（包括了《宇宙巡航机1-4》以及《宇宙巡航机 外传》）。通过PSP的宽屏重新体验这些旧作，感觉肯定不一样。另外本作还设定了存档系统以及MOVIE和音乐鉴赏模式。



游戏编号	0291
英文名称	Nakahara no Hasha - Sangoku Shouseiden
中文名称	中原之霸者 三国将星传
游戏公司	Namco
游戏版本	日版
发售日期	2006-02-09
游戏容量	146 MB
游戏类型	SLG



以1988年于FC上推出的同名游戏为蓝本，NAMCO可是下了一番功夫将该游戏进行了重制。在如今的游戏界，要想制作一款原创的站得住脚的三国题材游戏真的太困难了，因为这一领域全然已被KOEI所垄断。因此从怀旧的角度下手，有着当年FC上那批玩家作基础，这也不失为一个好办法。不过就国内而言，该游戏的影响力还是难比当年NAMCO的另一神作《霸王的大陆》。另外，个人感觉本作的人设在林林总总的三国游戏中算是比较恶劣的了……



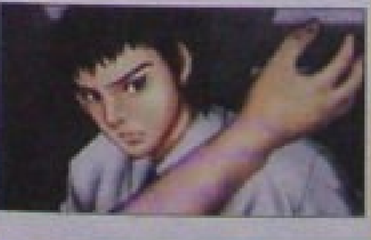
游戏编号	0295
英文名称	Yarudora Portable - Blood the Last Vampire
中文名称	互动剧场 最后的吸血鬼
游戏公司	SCEI
游戏版本	日版
发售日期	2006-01-26
游戏容量	1.35 GB
游戏类型	AVG



本游戏是根据一部有着相当吸引力的动漫作品改编而来。大致剧情讲述的是1966年驻日美军基地附近发生的神秘死亡事件，经过调查发现是吸血鬼所为，于是神秘的女主人公小夜用她手中的日本刀肩负起了对抗吸血鬼的使命。本片的制作阵容相当强大，包括著名画匠寺田克也、名导北久保弘之、策划押井守等。2001年日本文化厅文化厅MEDIA艺术祭动画大赏以及2002年斯图加特国际动画电影节最佳长篇奖便是对该作品的充分肯定。



游戏编号	0296
英文名称	Jui - Dr. Touma Jotarou
中文名称	呪医 杜马丈太郎
游戏公司	Taito
游戏版本	日版
发售日期	2006-02-02
游戏容量	395 MB
游戏类型	AVG



又是一款充满着神秘离奇气氛的AVG。杜马丈太郎原是新宿某医院调查奇异死因的医生（监察医），之后自立门户成为了从事灵障治疗的咒医。而丈太郎身边的人也都有着离奇的经历，其妹妹长期处于休眠状态，病因似乎也与灵障有关，而其父更是离奇死亡……为了找出真相，丈太郎带着身边那把灵刃展开了调查（灵刃卡尔内亚提斯，普通状态下为手术刀，除灵时则会化成非常酷的形态）。期待着神秘和刺激玩家可以试试该游戏。

Final Fight 左右拳传说

FINAL FIGHT 快打旋风专题

EZ模拟工作室 旋风
美编 Taka

前言

左右拳是什么？对于动作游戏的外行人来说，“左右拳”是一个多么陌生而有别扭的词，而对于我们来说，它又是一个多么有亲切感的“名词”，它代表的是一款游戏，一款影响整个街机时代的游戏——《快打旋风》，这款奠定了 CAPCOM 在当年街机游戏霸主的地位；它为将来的清版动作游戏制定了一套无法更改的模版；它也带给了我们难以磨灭的回忆，还记得作为学生的时候，每天放学摆一摆左右拳可是当年的必修课。

在动荡的八十年代，充斥着街机市场的是各类射击游戏和牌类游戏，动作游戏还处于一个起步的阶段，一些比较知名的游戏厂商如世嘉、DATA EAST，所出品的动作游戏里，如《战斧》、《兽王记》、《卡诺夫》之类，虽然不能否认它们在街机历史的地位，但它们仍然无法给予我们以足够真实的打斗感觉，攻击的模式大都停留在点到为止的过程，比较特别的是 Techcos 的《双截龙》，这款最早引入招式的游戏所呈现给我们的爽快感得到了大众的承认，这在当时来说是非常难得的，一款新兴的游戏要获得好评价，它不但要表现出不同一般的创新，而且要有比射击游戏更强的耐玩性和画面，作为在当时只能算二流厂商的 CAPCOM，也同样面临这样的难题，优秀的游戏要依靠一块足够强大的基板，也同样需要一帮勇于创新并拥有足够实力的制作人员，CAPCOM 为它的成功准备了以上两个重要条件：花费十亿日元定制的 CPS1（CAPCOM PLAY SYSTEM 1）基板的性能和兼容性在当时是名列前茅的，然而这款基板在当时却处于比较尴尬的地位，伴随基板的只有《失落世界》和《魔界村》这两款二流游戏，没有大作压箱的 CPS1 只能说是叫好不叫座，当然，这些并没有成为 CAPCOM 困扰的因素，从 1984 年进入街机市场以来一直关注动作游戏的 CAPCOM，在制作《黑虎》、《特洛伊》等动作游戏过程中积累了相当的经验，在这种信心和实力的支持下，酝酿了一个属于 CAPCOM 的年代，一九八九年，是 CAPCOM 爆发的开始，《飞龙》、《三国志》、《Willow》等游戏的发布让重新认识了 CPS1 基板强大的性能和 CAPCOM 无与伦比的制作能力，与此同时，一款让街机业转型的游戏也在这时候诞生……





《快打旋风》的筹划是从 CPS1 基板的



制作开始的，经过一年多的精雕细刻，这款充满美式风格的动作游戏于 1989 年华丽登场，游戏的世界观设定在一个美国的堕落城市：Metro City，在这个混乱的城市里，一个名为“Mad Gear”的暴力组织控制了绝大部分恶势力，令城市充斥着暴力和死亡。作为一个正义且具有实力的新上任市长麦克·哈格（Mike Hagger）当然不允许这种情况继续保持下去，在一番斗争后，“Mad Gear”绑架了哈格市长的女儿杰西卡并以此要挟，为了救出美丽的女儿，哈格邀上自己非常好的两个朋友：帅哥库迪（Cody）和凯（Guy），向 Mad Gear 的总部发动进攻，和旧式好莱乌电影一样，剧情老套不重要，重要的是你请的什么人，用什么方式去演绎，《快打旋风》里无论是背景还是敌人，都取材于六、七十年代的美国街头，在这里到处都是嬉皮士和流氓（说白了就是到处都有非常欠打的人，让你打起来更爽），这种背景的烘托感觉真是非常赞，在后来也被绝大多数动作游戏所采用，如果说《快打旋风》是靠这些来奠定自己地位的，相信绝大多数人都会提出异议，毫无疑问，《快打旋风》的精华在于它的系统，这套系统在当时被称为 CAPCOM 横版动作游戏标准系统，在这里，我们可以无比清晰地体会到连击、摔投、耗血绝招、辅助道具等基本要素在一款动作游戏里的作用，连击的效果引出了另一要素：硬直，也正因为连击，才有我们熟悉的无赖招“左右拳”的出现，摔投作为游戏里耗血最多的招式，运用的方式在《快打旋风》里得到了最大的升华，熟悉的玩家都会很清楚，要成为这款游戏的高手，通过普通攻击或膝踹令敌人硬直，再接一套投技是必须了解并灵活使用的技巧；耗血绝招的概念则是吸收自当时流行的飞行射击游戏中保护炸弹的概念，为玩家在偶然的失误或被群欧的恶劣状况中提供了一根救命稻草，从而避免了被敌人活活屈死的场景出现，值得一提的是，以后许多横版动作游戏里的各种必杀系统也是从这里衍生出来的，其意义之巨大已不言而喻；而辅助道具的使用方面，《快打旋风》并不是首创，早在《双截龙》里就已经有铁链、水管、油桶等道具的出现，《快打旋风》只是把这部分升华，虽然游戏里提供的道具种少，但它们的特性却非常明显，只能投出去的飞刀（在库迪手上，小刀可是神器）、范围大速度快并适当兼顾后方的水管以及游戏中威力最大的武器日本刀，在对付大群敌人时发挥了巨大的作用，道具系统的使用为今后 CAPCOM 的游戏提供了许多新创意，例如《名将》中的骑乘系统；《圆桌》中纯武器主攻等，在这里我们可以看到 CAPCOM 与其他纯模仿的游戏制作公司的巨大区别。



游戏中的人们

FINAL FIGHT



无论一款游戏的系统多么好，手感多么优秀，如果没有优异的画面和足够吸引人的角色设计，那它仍然是一款失败的游戏，CAPCOM 对游戏角色的设计向来是业界称道的地方，他们的魅力甚至延伸到后期的各类游戏里，继续发挥他们的魅力，《快打旋风》也不例外，下面给大家介绍一下游戏中的角色们以及他们不为人知的一面：

FINAL FIGHT

主角们

库迪（CODY）



当年的帅哥沦落到囚犯

生于1967年4月18日，人帅武功好身体壮，除了性格有点冲动外，就是一个完美的男人，把匕首玩得出神入化，从哈格那里听到自己的女朋友杰茜卡被Mad Gear绑架后，愤怒万分的同时加入了杰茜卡拯救小组。

作为游戏中的男主角，我们经常把他叫作白衣服、帅哥，玩家中公认的最强最好用的角色，拳速快且攻击范围大，是使“左右拳”的最佳人选，在其他普通技中，他的膝蹴（跳跃向下攻击）是最好用的，范围广又安全，是我们当时争相选择的角色。

难得一次出场实力却大打折扣

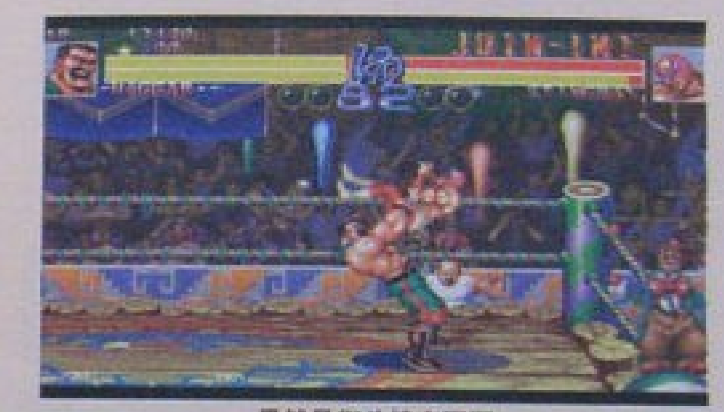
CODY在当时机室内的人气是非常高的，但CAPCOM似乎并没有打算把这个角色继续塑造下去，所以在《快打旋风》的后续作中少见他的踪影，二代和三代都没有他出场的份，估计是陪杰茜卡生儿育女做好父亲去了（不排除是在哈格这个标准好男人的压迫之下），直到土星上的《快打旋风——复仇》，才有登场的机会，但其实力已经大大削弱，再经过《街霸Zero 3》，由于打架过多并犯下多项罪名，一个年轻有力、家庭美好的青年变成了一个胡子拉渣喜欢丢石头的囚犯，好在匕首还没离手，实力适当回升，但已经无法恢复当年无法动摇的主角地位了。

在《Might Final Fight》的造型

麦克＊哈格（HAGGAR）

生于1943年9月3日，无论从家庭还是实力以及身份来看，他都是男人们的典范，曾经是街头格斗冠军的他，以新任市长的身份进入颓废城市Metro City，因其正直的个性和疾恶如仇的性格，最终导致自己的女儿杰茜卡被Mad Gear绑架，是拯救小组的号召者，作为一个摔交技的高手，擅长背投技和一款自创并起名为：Pile Driver的高空大坐技的他，配合强壮的身体令敌人闻风丧胆。

清版动作游戏里壮男的起源人，虽然他不是游戏中的最强角色，但绝对是最爽快的角色，简洁的动作和威力巨大的投技能瞬间让敌人灰飞烟灭，名为：Pile Driver的高空打桩几乎成为了《快打旋风》里的招牌招式，对着BOSS来一下，看着血条连变两种颜色的感觉是无比畅快的，这个技能后来被《街霸II》中的俄罗斯大汗桑吉夫发扬光大，当然，能用好哈格的玩家是少之又少。


果然是街头摔交冠军

哈格市长是这个系列游戏里出场率最高的角色，在《快打旋风》的三代里都有他的身影，这也变相说明他的交际是多么广（也可以称为多么好管闲事，呵呵），除此之外，他还客串了CAPCOM制作的摔交游戏《摔交霸王》和《超级摔交霸王II——超级爆裂》，本来CAPCOM筹备的《CAPCOM大乱斗》也有他的出场机会，可惜这款游戏最后夭折了，值得一提的是，在欧美，哈格的人气可是三个角色中最高的，这也算是对他好男人加暴力男双重身份的回报吧。


在《Might Final Fight》的造型

凯（GUY）



生于1965年8月12日，作为武神流武术的高手，沉默寡言的他拥有不俗的实力，特别是速度和跳跃上的优势，迅速的动作让对手完全无法捉摸，另外，他也是“返墙跳”的创始人，这个招式后来被许多格斗游戏吸取并应用，凯参加拯救小组完全是出于乐于助朋友，当然可能还有些其他因素存在（例如暗恋某壮男的美丽女儿，却被迫在友情和爱情中选择了友情），总体来看是个非常自闭而又优柔寡断的年轻人，如果他迟出现十年，或许会成为现在不少少女的偶像。


武神流帅哥登场街霸

很明显，CAPCOM把这个角定位在速度快、攻击低的层次上，但在平衡性上仍然把握不够清晰，导致凯在出拳方面相对库迪没优势，攻击又弱了一个等级，唯一能拿出手的就是范围大的飞腿，整体来看只能算是个中规中矩又没什么特色的角色，在机室内常年作为副角色上场，其实从我个人来说，是非常喜欢这个角色的，他的打斗动作透露出一种中国武术的气质，流畅性非常好，所以我也选择他最多（因为白衣服老被人抢掉啊！）。

凯在经过二代这段时间的修炼后，在三代里携着全新的超必杀再次出现，华丽的波动百烈破成为三代里大家竞相选择的角色，武神流凯[illegible]

2011/2/11

年街霸 Zero》开始的，在这里我们终于看到了凯的真正实力，大范围迅速的运动能力、出奇不意的攻击模式、流畅的攻击方式成为许多人最爱的角色，在造型上也酷了许多，一套连招让我们眼花缭乱，当然，要使用好武神流凯没有点快速反应是不行的，所以他也成为《少年街霸》里高手选择的代表之一。



在《Might Final Fight》的造型

最后要唠叨一句，作为武神流帅哥的凯和二代的女主角 Maki（金发女忍者）以及她妹妹 Rena 可是青梅竹马的好友哦（两个美女任意选啊）。



杰茜卡

游戏中的女主角，出生年月不明，从游戏中穿着来看应该超过 20 岁（游戏中年龄），游戏中所有人的争夺对象和目标，同时也是游戏中最诡异的角色，虽然出场机会少，但其美貌确实让还是小 P 孩的我们有惊艳的感觉（早期 CAPCOM 的美工可见一斑），曾经一度以为她会在二代和三代里作为可选角色出现，但 CAPCOM 还是让我们失望了，作为我们游戏的拯救的目标，她似乎遭受到了“Mad Gear”高层的“非人虐待”，被又扛（游戏开始）又抱（被最后 BOSS）还被脱了衣服上电视（游戏开始的剧情交代），至于前面说的诡异，请观看街机、Amiga、GBA 里三个版本的截图并留意“颜色”这个关键词（以上这段话请小于 18 岁的读者略过）。

FINAL FIGHT 敌方角色

颓废的街市背景和嬉皮士的角色风格可说是《快打旋风》的一绝，是什么让我们打得这么爽快？答案当然是那些无论看起来还摸起来，都非常欠打的敌方角色，所以我觉得有必要介绍下他们的有趣背景，那样或许你能把他们虐得更舒服点。

BOSS 角色

我们在评价一款游戏里，听得最多的是什么？无疑是角色设计的好不好，而角色魅力大多与格斗游戏挂钩，然而在我们最熟悉的《快打旋风》里，我们却忽略了它优秀的敌方 BOSS 型角色的设计，从这里我们能看到，CAPCOM 对于角色魅力的把握，从很早就已经就非常成熟了。

DAMND

第一关 BOSS

这个就是一开始扛着女主角的壮男，游戏中爆光率最高的 BOSS 角色（从电视要挟到开场挑衅，估计打电话那个也是他），梳着典型辫子头和戴太阳眼镜的他还带有黑人的血统，可惜灵活性差，实力弱，只有简单的手攻击和脚踢来充当 BOSS 确实不大够份量，好在有战场逃脱的能力，靠吹口哨召唤手下那帮小混混来扰乱战场，典型的流氓小队长，在 CAPCOM 以后作品里似乎也没这类角色出现。

在《Might Final Fight》的造型

SODOM

第二关 BOSS





作为游戏里的第一道难关，穿着日本武士装扮的 Sodom 曾经是不少玩家游戏币的终结者，手持两把游戏中威力最大的武器，无论是机动性（恐怖的冲刺）还是攻击性（双刀乱砍血飞溅）来看都拥有一个强力 BOSS 的魄力，好在我们玩家也发明了拿刀式（通过轮流拾取他掉下来的双刀，利用拾取的无敌时间来抓住他）和膝蹴式（在角落看准他冲刺立即膝蹴令其硬直），在这两无敌招式面前，Sodom 也变成了菜鸟（曾经看到某暴力型游戏初哥，用高速按键式把 BOSS 活活磨死，至今仍百思不得其解）。

一如既往的厚重头盔

Sodom 的造型应该是出自日本的盔甲武士（头盔 + 日本刀 + 草鞋），CAPCOM 虽然是一个日本公司，但它早期的游戏却非常欧美化，日系角色可说是非常少见的，而通过官方透露的信息，设计这个角色的原型竟然是著名的摇滚乐队“Sodom”。

Sodom 在后期也登陆过不少游戏，例如《街霸 EX》、《少年街霸》等，虽然作为格斗角色的出现，但感觉反而没《快打旋风》里那种令人心寒的感觉了。

在《Might Final Fight》的造型

ANDORE 兄弟

第三关 BOSS

其实严格来说，这两兄弟并不能算是 BOSS，但既然是关底，又有专门的擂台场



景，还有相当的难度，也就姑且算上一份，这个角色的对付方法我们在熟悉不过了，有耐心的暴力型男以按键速度就可以轻松搞定，没耐心的拿起地下武器把他们都一角落也可以活活憋死，当然，这里如果出现一个小失误可以令主角瞬间毙命，到现在我还有个疑问？战斗开始时他们是怎么从擂台上方跳下来的？

这个敌方角色的出场率非常高，也是游戏中血多攻击高的代表，他们的名字虽然有所不同，但都有 Andore 的字样，其实是因为他们的原型都出自早期 WWF 里著名的摔角巨人“Andore”，这位摔角霸王以他巨大的身体赢得了多场胜利和观众的欢呼，相信游戏制作小组里也有不少他的 Fans，难怪这个游戏小角色会在《街头霸王——第三冲击》里出现，身旁还伴随了两位身材火爆的美女，当然，他不但没减肥，还比以前更胖更迟钝了。

街霸 3.3 中变得更胖了


WWF 中的巨人 Andore


在《Might Final Fight》的造型

暴力警察 EDIE E

第四关 BOSS



这个 BOSS 的设计是蛮有意思的，首先是采用警察这个造型，其次和他的战斗竟然分两个阶段，一开始双方的肉搏战里，BOSS 会使出攻击巨大但尺寸短小的警棍（相比他的身材），有时候甚至会用出投技（抓起来敲死你～），当 BOSS 血少到一定程度才是战斗的高潮，BOSS 终于忍不住拿出那把无限子弹且开起来像机关枪一样的小手枪，以飘忽不定的移动速度放起我们的风筝来，这时还会出现大量的流氓帮这流氓警察（终于露出了卧底的真面目），不能冷静处理的玩家往往就把几条命丢在这混乱的街头了，好在屏幕的一角有一块吃过的香口胶，这个大补品往往会令战斗逆转，当然，情况紧急下，相信大家也不会在意那块香口胶是那暴力男吃过并丢在地上经过 N 个人踩之后的成品。



ROLENTO

第五关 BOSS


招牌的刀疤是 Rolento 的标志

来自特种部队的杀手 Rolento 以其灵活的动作、冷酷的外表、专业的手法征服了绝大多数初哥，他的幻影步法曾经令我们捉摸不定，出奇不意的手雷也在狭窄的电梯里令我们无法躲避，到第二阶段还有以漫天花雨式的撒雷方法，从战斗开始到结束，整个过程都在高速运动中（应该只 Rolento 单方面），甚至在战斗结束，Rolento 仍然很酷地甩出地雷阵，华丽地自爆在自己的战场，从刚开始接触这个角色，我就有预感他会热门起来，果然，Rolento 现在确实变成了《快打旋风》里最有人气的角色，这个特种兵凭借他的实力和气魄从《快打旋风》到《少年街霸》征服了许多玩家，在后期他的棍法更是出神入化，甚至有了丢飞刀的技能，反而手雷没以前耍得酷了。



ABIGAIL

第六关 BOSS



乍一看，Abigail 就是 Mr.Andore 的一翻版，一样粗壮的身体和一样的豹纹背心，差别只是那白裤子和独一无二的头型，这个 BOSS 是秒杀加迟钝的结合体，熟练的玩家可以通过不同直线的走位轻松把他虐死，不熟悉的玩家经常被他抓着头摇那么两下就 OVER 了，从攻击方式来看，除了拥有变红冲拳这个特色，其他也都和 Andore 系列类似（CAPCOM 偷懒啊），不过他的头的造型可就讲究了，熟悉欧美音乐的读者应该会对 Abigail 的脸纹非常熟悉，没错，这个脸部花纹就是“King Diamond”的标志，如果从字面意义上来看，游戏中 Abigail 的造型应该来自 King Diamond 的第一张专辑《Abigail》，这个标志性的脸纹也曾是不少人争相模仿的部位，不过这个角色倒是因为魅力不足而再没有在其他游戏出场。


KingDiamond 的招牌式造型


他的第一张专辑 Abigail


在《Might Final Fight》的造型

BELGER

最终 BOSS



这为坐轮椅的大叔具备了一切猥琐男的标准：秃头、驼背、络塞胡，当然，他的轮椅只是掩盖其实力和为了更方便抱美女的作用，千万别以[illegible]

到达这里的玩家，才能领略到他怪异的能力和那把比机枪更快放射速度的器，第一阶段的战斗模式应该说有点类似暴力警察Edie E，迅速移动射击的同时有其他敌人的辅助，场面比较混乱，当然这仍然抵挡不住两眼放红光的库珀（谁叫你老抱着人家的未婚妻），到了第二阶段，我们会发现，武神流凯算什么？春丽算什么？《拳王》算什么？这位老人家才是弹墙跳的老祖，墙上、玻璃上、天花板，象一只苍蝇一样乱飞，啊！不是一只，是一群，在你周围到处飞，我们只能尽力逮到他一阵狂扁，当然，扁完后我们还是会有疑问：我明明把他打进里面去了，他怎么还是撞破玻璃飞下了楼？这明显不合逻辑嘛，没办法，反正杀人罪给你定上了，在红白机版的在《Might Final Fight》里，这位大叔终于丢弃了轮椅，变身为半身机械化的科学怪人状，近身手切攻击更是变态无比，当然样子依然够猥琐，由于该角色太猥琐且不符合物理因素影响，所以CAPCOM没让他在其他游戏里出现，以免破坏受力定律。


在《Might Final Fight》的造型

作为挨打最多的角色，小流氓的出场率是除主角外最高的，了解游戏的玩家都清楚，CAPCOM在设计这些角色时候花了非常大的心思，他们的动作、攻击方式、能力都经过了制作们详细的调整，造型也非常讲究。

小角色一：刷子头

游戏中最早出现的敌方角色之一，也是最讨厌的角色之一，告诉迷踪步经常会穿越我们的拳幕用他的小拳头打出我们的破绽，然后被其他人一顿轮殴，他的造型会以下面两种形式出现，刷子头是以前我们的通称，其实这个头发应该称为瓣旦头，我比较有印象的这类头型应该是Capcom《失落世界》里的主角。


《失落世界》的主角形象





在《Might Final Fight》的造型

小角色二：流氓

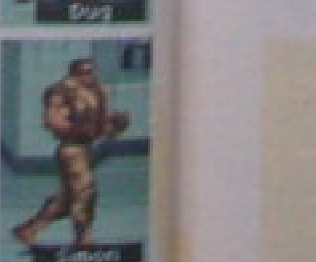
游戏里最常见也是最弱的角色，没什么特殊意外的话，他们都不会给我们造成什么麻烦，这个角色在游戏的造型也非常多，有四种，名字取的是最大众化的，例如杰克、西蒙之类，最普通的敌人。


在《Might Final Fight》的造型









小角色三：铁甲人

虽然攻击方式简单，但因为会格挡，攻击力又非常高，混在一帮敌人里很麻烦，因为无法顺利的利用摔投控制，打这类铁甲人一般都利用跳跃来接近然后投技解决的办法，这种敌人有两种造型，他们都是帅哥的造型，有点像《北斗神拳》里的主角们，其实他们出自我们熟悉的乐队"枪和玫瑰"，连名字都照抄过来了。





在《Might Final Fight》的造型

小角色四：美女警察

游戏中最性感的敌人，染着粉红色头发的Poison和染着金黄色头发的Roxy除了穿着暴露，身材惹火外，腿上功夫也是一流的，她们高超的跳跃能力经常让你陷入围攻的劣境，作为美女警察，她们身上的手铐只是装饰用的而已，真正厉害的是那刁钻的美腿攻击，所以她们也常常成为主角们优先消灭的对象，但有一点是毫无疑问的，她们确实为游戏的战斗过程增色不少，这两位美女后面只是在《Capcom世界2》里稍微露了一下脸，之后在《街霸III——第三冲击》中作为Andore出场伴随登场，在这里她们的身材更火爆了，令不少玩家嫉妒死Andore，所以在游戏中对这个肉沙包出拳也特别狠。


Capcom世界的造型

SF3.3中再次性感登场

在《Might Final Fight》的造型



小角色五：杀手

游戏中最麻烦的敌方角色之一，作为专业杀手，在使用小刀方面的技巧不会比男主角弱，最无敌的一点是他们身上都藏着无数的小刀（我曾经有过让他们不断丢小刀，我用主角把小刀打下地，看到底能积累到多少把的想法），时不时远程投一把让你防不胜防，他们的下铲脚和空中插头也是非常有威胁的，在第六关里有一段大量出现杀手的场景，这个部分里杀手的小刀阵曾让不少玩家饮恨，另外，我把打衣服的投火自杀兵也归于杀手这类，除了

在《Might Final Fight》的造型





因为他们造型一样外，从名字上也可以看他们是同类（都是 Holly Wood），当然实力和作用就完全不一样了。另外，在《少年街霸 Zero 2》的背景里，他也露过一小脸。

小角色五：Andore

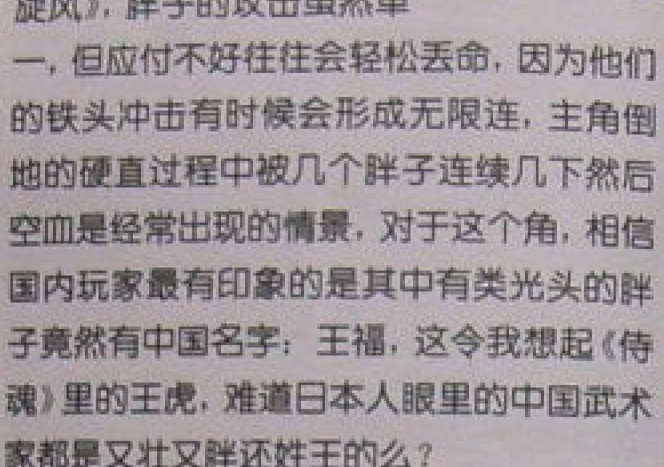
这个角色已经在前面介绍过了，作为小角色登场主要有下面两种造型，以及作





为他的摔交经济人，常伴其左右的 Poison 和 Roxy。

小角色六：胖子



这类爽快型被虐角色由《快打旋风》开始，成为了历来清版动作游戏里必不可少的部分，他们都有着共同的特点：动作单一、受攻击面大、攻击力强，是相对比较好应付的角色，在《快打旋风》，胖子的攻击虽然单一，但应付不好往往会轻松丢命，因为他们的铁头冲击有时候会形成无限连，主角倒地的硬直过程中被几个胖子连续几下然后空血是经常出现的情景，对于这个角，相信国内玩家最有印象的是其中有类光头的胖子竟然有中国名字：王福，这令我想起《侍魂》里的王虎，难道日本人眼里的中国武术家都是又壮又胖还姓王的么？







攻击模式

FINAL FIGHT

这块并不是为了写《快打旋风》的出招方法的，而是写他的攻击模式，所谓攻击模式，就是游戏中对敌人的攻击套路，作为后期清版动作游戏的模板型游戏，《快打旋风》的攻击模式虽然不能算是完美，但它的攻击判定、距离等要素已经足够奠定它动作游戏先驱的地位了。

1、战斗方针

在《快打旋风》里，对付游戏过程中大量小角色的情况下，最不利于我们的情况就是被围攻，由于游戏中设定了硬直的概念，围攻的情况会经常导致我方角色被敌人左一拳右一拳连到死还无法移动，好在 CAPCOM 设立了保命的扣血必杀，但被围攻仍然是我们游戏中尽量避免的情况，于是就有一个战斗方针，这个一大部分是基于游戏本身的缺陷而形成的，这方针：尽量依靠摔投、飞腿等技能把敌人归于一边并逼入屏幕内，由于屏幕空间的限制和敌方 AI 的问题，利用这个方式可以轻松憋死绝大多数敌人，这个方针在以后的清版动作游戏里也得到了广泛的应用（例如《吞食天地》等）。

2、配合投技的打击系技能的运用

由于被投敌人具有攻击判定，投技可说是游戏的核心技能，利用投技能可以轻松实现我们上面定的战斗方针，下面是列举几个打击技能配合投技的模式：

（1）普通攻击接投技：游戏中攻击的主轴，防止被围攻的最有效方法，例如：攻击右方敌人令敌人出现硬直，攻击到第三段移动方向键到上或下，使出投技投出敌人击倒左方逼近的敌人，重复循环以上动作令右方敌人全部投完，把敌人归于一边实现我们基础的战斗方针。

（2）普通攻击硬直接近身投技：由于《快打旋风》中第一下普通攻击设定的判定非常强，令“普通攻击一下令敌人出现硬直、接近敌人抓住”的模式可以轻松成立，从而实现攻击一方敌人一下，在敌人硬直情况下直接靠近抓住接投技，这个模式的好处是可以轻松控制投技的方向。

（3）膝蹴接投技：这个模式虽然只受限于 CODY 和 GUY 两人，但其实用性却是非常高的，可以毫不夸张的说，是否高手的衡量就看膝蹴的灵活运用，特别是 CODY，攻击范围广、判定非常强的膝蹴在游戏里就如 BUG 一般的存在，膝蹴后令一个或一帮敌人硬直，投出膝蹴后抓的敌人是游戏中常用的攻击模式，应当经常利用（例如在竞技场应付第二关 BOSS 的突进时）。

3、普通攻击的运用

《快打旋风》是一款以按键速度为主的游戏，这意味这其普通攻击运用的密度，当然，这也是大部分清版动作游戏的模式（《圆桌骑士》是个例外），游戏中绝大多数情况都要依靠普通攻击的片杀伤能力，为了避免普通攻击过于强大，CAPCOM 很明显地降低了普通攻击的攻击力而加强了投技的攻击力，这个设定是非常正确的，虽然普通攻击的攻击力大大降低，但它超强的判定依然令游戏的攻击模式出现了漏洞，这个漏洞就是我们文章标题里提到的“左右拳”，因为《快打旋风》里标准的攻击模式为三个硬直攻击（哈格为两个）接一个倒地攻击，但由于一次硬直攻击造成的硬直时间过长，于是就出现三个硬直攻击➡掉转角色攻击方向取消普通攻击序列➡回来继续三个硬直攻击的无限连模式，掌握好节奏可以困死几乎所有敌方角色，这个 BUG 被《名将》等游戏继承了下来。

4、武器的运用

《快打旋风》中武器道具的种类可以用精简来形容，虽然只有武士刀、水管、匕首这三种武器，但它们的应用效果却有不同之处，匕首的作用只对应于 CODY，这种速度快、威力大的直刺型武器在 CODY 手里能发挥巨大作用，当然它也有比较严格的要求，必须靠近敌人匕首出现红色闪光才能使用，由于是快速直刺攻击，但硬直短，所以一般对应的是不断靠近的敌人；水管是比较特殊的武器，其攻击范围和时间是三种武器中最大的，所以在屏幕边缘憋敌人的情况下，它是最好的选择，同时它也最容易应用于倒地刚起身的敌人，轻松实现无限连；武士刀作为威力最大的武器，可以称为游戏中的杀敌机械，大多熟敌人三刀即可解决，但因为停留时间短，必须很精确把握住敌人倒地起身的刹那时间，才能发挥它的最大作用。

攻击模式是一款清版动作游戏的重要因素之一，攻击模式的优劣决定了这款游戏的手感和爽快度，这也说明了许多游戏虽然拥有各种华丽的必杀和集大成的系统，但玩起来仍然有缺陷的原因，CAPCOM 在攻击模式的把握是非常精确的，这也奠定了他在动作游戏制作

2011/ 2/11

厂商里殿堂级的地位，总体概括性来看，CAPCOM 的动作游戏总是遵循着"操作简单、打击感好、攻击模式判定平衡"这几点前景的，这里要提到的是，虽然我们不能否认 IGS 系列动作游戏的经典地位（《西游释厄传》、《三国战纪》等），但 IGS 游戏对攻击模式和打击感的把握还是比较欠缺，这点差距对于同时玩过两家制作商游戏的读者应该能切身体会到，无论《西游释厄传》、《三国战纪》在角色攻击敌人时飘出多么华丽的效果，给予我们的实在感依然不及《快打旋风》里那么一丁点小火星（如果希望体会更明显的区别，可以尝试对比一下同为冷兵器动作游戏的《圆桌骑士》和《三国战纪》），当然，在格斗游戏方面双方差距就更大了，这里也能看出一款游戏中攻击模式和打击感是多么的重要。

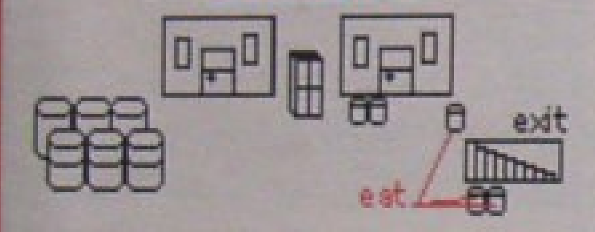
攻略

FINAL FIGHT

作为一个详尽的专题，攻略自然是不能少的，下面给大家来篇配上比较可爱的图的简单的攻略，这篇攻略的作用并不是指引大家如何去攻关，而是唤起大家对这款游戏的共鸣，里面的关键点或许大家都知道，但写出来能让你们有再次拿起摇杆（或键盘）的冲动，这不正是这篇攻略的另一个作用么？

第一关：贫民区

STAGE 1-1



从 Dammd 扛走杰茜卡，主角们破坏六个油桶后，游戏正式开始，干掉几道门里出来的小流氓来到楼梯，图中三个桶破坏掉有比较大几率出现加血补品，贪分的读者可以这里多练练膝蹴的技巧，也可利用文章后面提到的破箱技巧赚多点物品分，消灭敌人后主角走下楼梯。





STAGE 1-2

パイプ
ナイフ
exit

来到地下通道，图中的两个桶会掉出水管等武器，这里初步考验我们对武器运用的熟练度，主要是应付冲出来的两个胖子，利用武器范围大的攻击判定可以轻松破坏他们的铁头功，如果没有武器，那就用膝蹴来应付吧。





stage 1-3

meet
boss
clear!!

走出楼梯，画面上方两个桶固定出大鸡腿为主角们补满血（双打则有两个），高手们则可以在这里通过满血赚一万分，过去我们总喜欢在这里对打一番（有足够时间且有大血补充），常常利用直跳脚憋着对方无法起身，下来的门是 BOSS 出现的地方，通常我们会先慢慢移动屏幕，把门旁边的小流氓引出来干掉才正式开始 BOSS 战。





第二关：地铁

STAGE 2-1

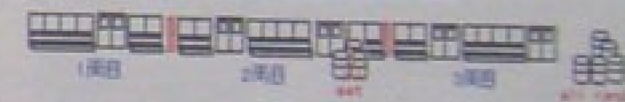
start
item
eat
item

从检票口楼梯出来，到达地铁站，在轰隆的地铁行进过的同时，我们会遇到两个铁甲人和两个女警察，多利用膝蹴来破坏铁甲人的防御来解决这段（相传等地铁停止再前进会令敌人出少些），接下来的电话亭可以破坏掉，这里建议大家先保留电话亭，因为游戏里敌人不会破坏的设定，可以让电话亭作为障碍物，背靠着它来攻击前方的一批敌人，后面两个油桶里的物品和武器也可以充分利用一下，背靠障碍物的战术在后面关卡会多次运用，干掉敌人后我们进入停下来的地铁。



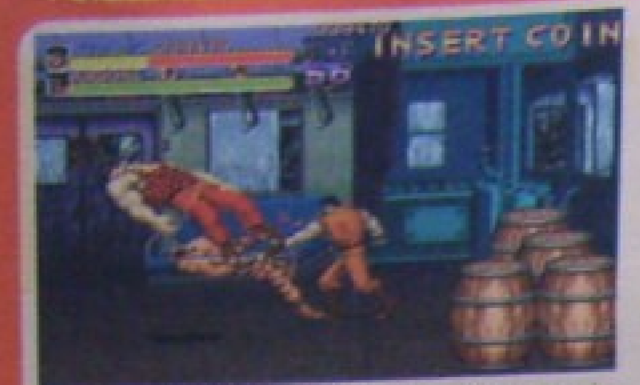


STAGE 2-2



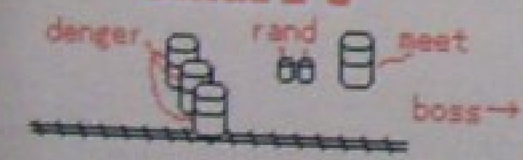
在地铁里的战斗大致分为三个阶段，图中以红线标出，第一阶段以刷子头、铁甲人等小喽罗为主，多用膝蹴来把敌人投一边屈死即可。到达第二阶段后，小喽罗开始增加，为避免被围攻，可以尽量拖慢前进速度，在第二阶段最后，有三个很大几率出补血物品的油桶，不用急着过去破坏，尽量拖着镜头用膝蹴来破坏，出的补充物品先留着，稍微前进后会出现以 Andore 为首的一





批敌人，这里是该小关卡的第一个难点，由 Andore 配合杀手和女警察的组合是比较难应付的，多利用投技把他们逼到画面边缘吧，在地上有物品补充的情况下，消灭他们应该不成问题。第三阶段开始会出现铁甲人和小流氓的组合，所以如果前面有武器的话，一定要保留下来，这样消灭铁甲人的效率会大大提高，没太大难度就到了车厢末尾，五个油桶排列着，里面有大量的武器和补血物品，先别急着破坏，因为敌人会在你接触油桶后大量出现，主要以胖子、杀手和 Andore 为主，对技术有信心的读者可以利用桶里的武器利用屏边方法高效率干掉他们，当然，我们过去因为信心不足，经常利用跳上油桶敌人攻击不到的 BUG，耗掉游戏时间直接过关，请大家尽量不要模仿。

STAGE 2-3



走下地铁，迎接我们的是三个油桶和藏在它们背后的小流氓，这里别走太快，否则会很容易被滚动的油桶伤到，即使伤不到也有可能让油桶溜走，令我们错过里面





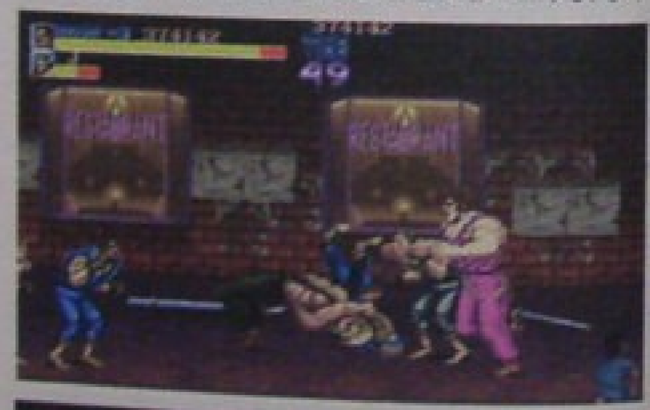
的道具，建议仍然采取拖屏幕方式，把油桶打掉后再前进，走到关卡最后，有固定装着烤鸡的油桶等着我们，可以留着消灭敌人后再吃，这里要注意的是跑出来的投火自杀流氓，保持在最上方或最下方就不会被火烧到了，记得别错过地上的鸡腿，无数次看到有人得意洋洋地消灭敌人后忘记吃它，无奈地走进 BOSS 的竞技场。

第三关：西部区

STAGE 3-1



从平台上跳下来，来到酒吧门口，三个可破坏的物品分别对应了三种武器，建议保留酒吧的招牌，利用这个障碍来攻击会让自己的安全提高很多，也可以采取暴型，把所有敌人都投进招牌里卡住，然后拿起武器憋着他们砍，效率最高。进入酒吧，面对两个





木桶和一个垃圾桶，里面对应了图中的物品，但千万别急着破坏掉，跳上木桶把所有可能的敌人吸引出来，由于敌人无法攻击桶上的我们，可以利用这点轻松把几个冲刺过来的胖子吸引住，接下来就是跳下去，把所有敌人丢到左边，拾起箱里的剑或垃圾桶的水管，对那堆敌人狂抡一番，桶中的鸡肉可以留着杀完敌人再吃，在杀敌过程中记得避开跑出来的红衣服仍火焰罐敌人，杀完后走进过道，被 Andore 家族抓起进入第二个竞技场。

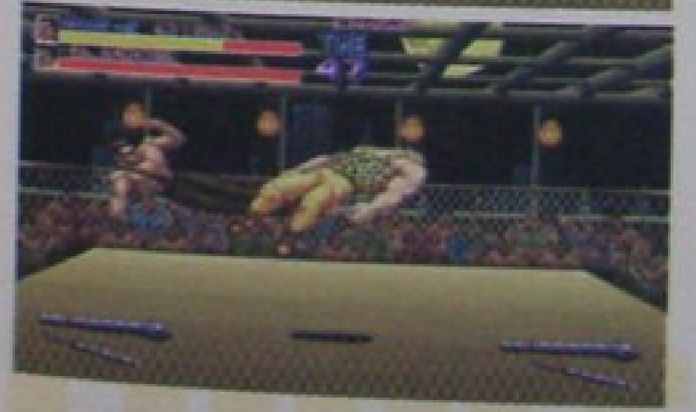
STAGE 3-2

这里的 Andore 先生可是父亲级人物，攻击力和血槽都比我们遇到的要多，擂台两边分别放了三种武器，如果单打的话要第一时间把一边的敌人抓住投到另一边，然后拿起判定最好的水管憋这么他们打，如果双打就简单多了，两人分别站在第二和第三盏灯的位置，以最快速度按普通攻击即可，使用武器虽然可以加快速度，但危险性也增加。

knife
pipe
sword

knife
pipe
sword





STAGE 3-3

走出街道，可以看到另一个招牌，这里

pipe
eat
meet

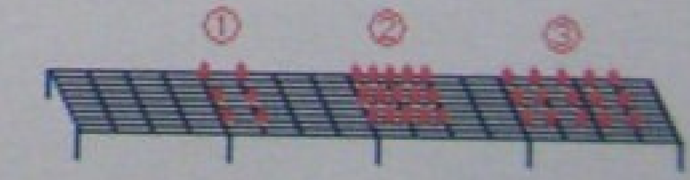
开始会大量出现冲刺的胖子，操作熟练的话多用膝蹴来停止他们的冲刺攻击，否则就多用耗血必杀吧，反正有大补血物品等着我们，消灭一堆胖子和女警察后，可以看到并排的两个招牌，里面有两个大补血物品，补充完毕走过去消灭一大堆小喽罗（过去常喜欢双打利用一人拿武器另一人推着移动的推人战术），就可以看到这关的 BOSS，暴力警察 EdiE，记得别漏了他吐出来的那块香口胶。





第四关：工业区

STAGE 4-1



走进钢铁焰炼厂，这里名叫“火炎地带”，在钢丝网上不断喷出火焰，我们首先要站好自己的位置，主角的位置一开始就是正确的，不需要任何纵方向移动，副角则需要调整下自己的位置，具体位置是从下往上数的第三行，数不清楚的话就看我



贴的图吧。这里同样分三个阶段，第一个阶段不间隔式的喷火，这里没有所谓的安全位，看着间隙跳过去吧，找间隙很简单。到了持续喷火的第二阶段，这里只要我们开始调整好了位置，并且不上下移动，那么站在火里也绝对不会被烧到，相反可以利用这些火焰来消灭敌人，火加普通攻击会令你非常安全。进入第三阶段后，这里的火焰也是间隔型的喷出，我们的安全位置依然有效，角色尽量保持中间，利用火焰和投技，在这里消灭喽罗们依然不在话下。

STAGE 4-2

走过有惊无险的“火炎地带”，迎接我们的是六个令人口水的油桶，毫无疑问这是这关的补给点，当然，这个补给点并不是手到拿来的，因为这些油桶的一部分会被敌人推倒出来攻击我们（特指后排的油桶），所以可以先破坏掉再过去（用前面提到的拖屏幕大法），桶中的武器务必保留好以迎接下面的战斗，这里有个小技巧，如果来到这里仍然有足够的血量，可以保留前面装有大补血的桶，然后前进把画面拉到改油桶接近画面左边缘，再攻击，补血物品会弹出屏幕向右边一段距离，这样就可以在战斗完毕后再用它来补充。接下来我们





会遇到几位 Andore 家族的人和铁甲人以及冲过来的胖子，地上的武士刀终于能发挥它最大的功用了（如果不用武器的话，这里会有不小的麻烦），战完这批敌人后，继续前进，武器也保留，到达到电梯门口，大量的杀手出现，利用飞腿或凯的弹墙腿把他们都踢进左屏幕里面，拿起武器一阵狂砍即可过关，中途要小心跑出来的扔火焰瓶敌人，这小关武器将是整场战斗的主角。

STAGE 4-3

进入电梯，我们首先要做的事就是占领电梯下部的两个角落，这两个无后顾之忧的位置会为接下来的战斗提供很大的便利，随着电梯山行，会不断掉下来以 Andore、女警察、杀手组合的几批敌人，在角落边拿武器或普通攻击都可以简单干掉，地面上的大补血物品可留着 BOSS 战使用，杀完几批敌人后到了本关 BOSS：Rolento，



下来就要考验大家抓投的能力了，也可以拿起地下的水管作为主攻，具体方法可参见上面该 BOSS 的介绍。

第五关：港口区

STAGE 5-1



来到码头，一路上有大量的小喽罗，包括十六个小流氓和五个难缠刷子头以几两个铁甲男，求稳的读者可以慢慢拉镜头把他们逐部分引出来消灭，也可以以最快速度跑到图中的电话亭，把所有小杂鱼引一起背靠电话亭干掉，第一个电话亭会掉出把武士刀，利用起来的话效率更高，通过电话亭的第一阶段，进入第二段（标志是背景后的一条小狗），这里会出现大量的胖子冲来，主要有两批，每批四个，以先左后右的顺序，多利用膝蹴来停止他们的高速运动，然后都投到一边虐掉，想更保险的话，可以多使用耗血保命的旋风，停止胖子的冲刺是关键，解决完胖子后，我们可以看到一堆共九个木桶，里面的武器、奖励物品和补血物品非常多。





STAGE 5-2

经过木桶堆后有一个油桶里有个肉腿，由于前面补充过，这里可以先不打出来，先干掉出来的两个 Andore，把油桶拖到画面左端，然后把掉出来的肉拉到出画面，以准备即将来的战斗补充用，前进到三个桶的位置，如果单打无法拖屏幕的话就用耗血招打掉，之后会出现大量的杂鱼型敌人，这些都小问题，值得注意的是这里有两波从屏幕左右滚出来的油桶，用耗血招打掉吧，别浪费里面的加血物品和武器，经过滚桶



区，又迎来了大量的女警察，这里是这个关卡的难点，因为这里会出非常多的女警察，有时候还会和杀手一起出来，如果盲目地前冲，肯定是无法应付的，所以只能一点点地向前移，把女警察一个个的引出来干掉，虽然比较耗时间，但却是唯一安全的方法。



走过女警地带，来到著名的 Sexy 厕所，门口的两把武器暂时先别拿起来，留着一会对付铁皮男，厕所主要的都是以刷子头为代表的小喽罗，问题不大。

STAGE 5-3

厕所出来的垃圾桶有个烤鸡，经过补充后，来点外面的电话亭，可以靠着亭子把出来的十多个流氓一口气解决，电话亭之后，就是爽快加危险的燃烧瓶地带，我们在打小喽罗的同时，会有大量扔燃烧瓶的从两侧出来，这里比较混乱，因为没有安全地带，所以建议大家站在屏幕下方，下面的燃烧瓶男出来都比较整齐，可以用普通攻击把他和瓶子都打掉，当然，还有一种方法就是跳上垃圾桶或旁边两个油桶上（1 号位置），这样火也烧不到我们。经过燃烧瓶的洗礼后，接下来的是著名的杀手地带，这里同时会出现四名杀手，杀完后还会出四个，好在画面右上有个像皮圈，里面有个烤鸡等着我们，可以尝试先跳上像皮圈，把开始的四个杀手都引出来，然后想办法把他们聚集起来，利用掉落的匕首或普通攻击来打，这里要多使用耗血必杀，否则会死得不明不白。





STAGE 5-4

解决了那帮杀手后，一路是一些小流氓之类的（合计 25 人），在路边的两个像皮圈里固定有两个大补血物品，虽然我们可能用不着那么多，继续前行，路边的三个像皮圈里分别对应一个物品和水管、武士刀，利用武器杀起这些杂鱼来可说是事半功倍，一路杀过来，当看到背景出现了自由女神像时，就意味着这关即将到底了，面对攻击力巨大但攻击方式比较简单且带大量小喽罗的 Abigail，带上一根水管是不错的主意，借助水管很强的攻击判定，可以直接对冲锋过来的 Abigail 敲，当然利用前面提到的纵移位模式也是很不错的方法。

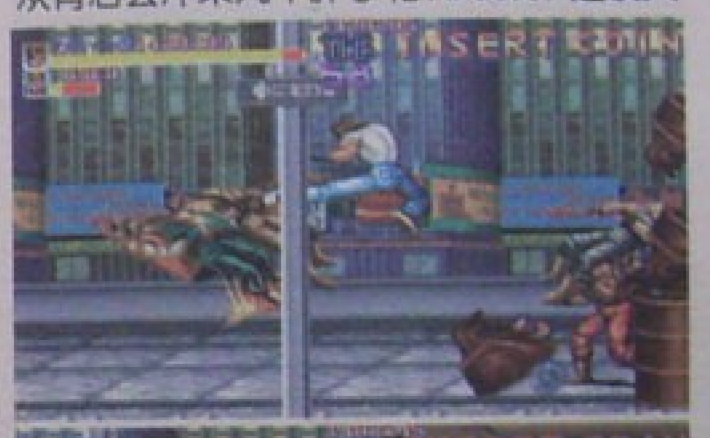


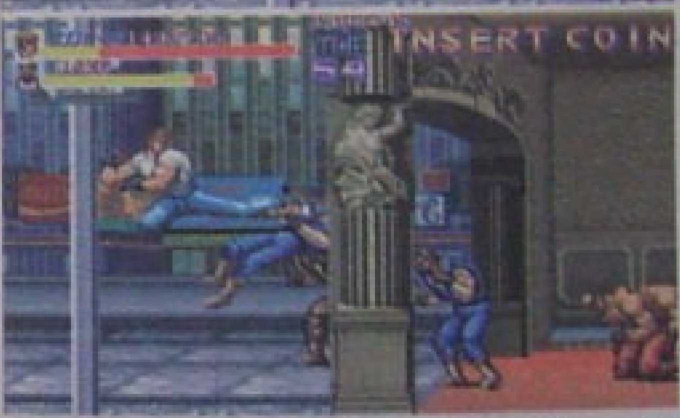


第六关：Made Gear总部

STAGE 6-1

终于来到了“Mad Gear”总部门外，杰西卡正在等着我们呢，当然，小流氓们可不会让我们轻易通过，一开始街道的敌人主要由刷子头和小流氓组成，向前走我们会遇到油箱堆，一共九个分三排，多利用耗血必杀打掉被小流氓推过来的油桶吧，里面有很大几率出补血物品。经过油桶，来到“Mad Gear”总部的入口，解决掉守门的一大堆杂鱼，就可以见到电梯了，看到电梯可别放松，因为进电梯前我们有一场大战，从背后会冲来几个胖子和 Andore，建议大家利用飞腿把他们都踢进左屏幕边，这里比较混乱，没处理好的话很容易就 GAME OVER 了，解决掉这堆敌人后，走上电梯（凯利用返墙跳效果会很不错）。





STAGE 6-2

通过电梯来到大楼的顶层，这里风景非常漂亮，有草地又有泳池，“Mad Gear”果然是有钱的主，不怪得经常把宝石项链丢进垃圾桶、木箱里给主角们加分。别光顾着看风景，还有大量的敌人等着我们呢，这里有个关键点，就是前面提到的挪动前进，一点点把敌人引出来逐个杀掉，所有没耐心的玩家都会把币丢在这里，另外一点就是尽量站在屏幕最下端，在经过一大批胖子后，又出现了红衣 Holly Wood 们的自杀攻击，站屏幕下端能避免很多被火烧到的可能，多利用判定性强的飞腿和膝踹把这些自爆男连同他的火焰瓶一起踢飞吧，经过自杀男地带，地上有大肉补充，地上的一堆武器正好给我们拿来砍后面的铁皮男，双打的话又可以利用一下背对背的战术了，杀掉大批敌人后，来到顶楼大厅的入口，先别急着进，在入口处被栏杆挡住的地方藏着大量的宝石等得分道具，千万别放过，位置如图。







STAGE 6-3

进入大厅的长廊，仍然采用向前慢慢挪的战术，不过现在主角最好站在画面中央，因为接下来有几堆冲过来的 Andore 和

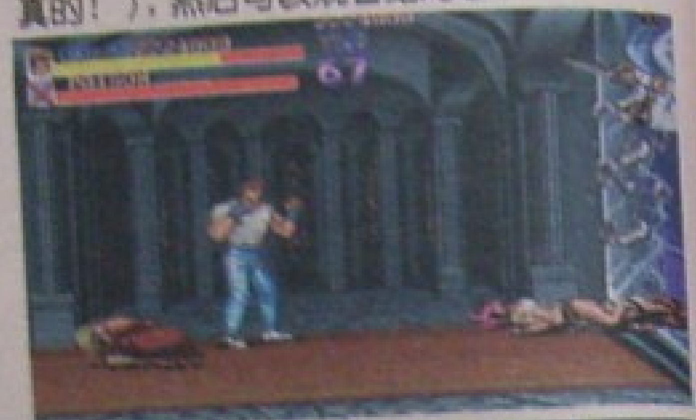


滚动的油桶，一路横扫过去，进入到华丽的大厅，这里又要站回到屏幕下端，主要是防止上面的吊灯砸下来，这里比较头疼的是杀手和女警察的组合，女经常经常会跳头顶令我们陷入被围的状态，而杀手的几个招式都很致命，就看大家的应变能力了，一路向前走，路上还会遇到滚动过来的油桶，用耗血必杀吧，别放过这些补充物，前行到一个门口，同样这里要经过一场大战，主要敌人是杀手，如果是库迪的话，多利用他们掉出来的匕首，把他们都投到门边慰次插吧，另外吊灯会出现烤鸡等补充物，记得别错过了。

STAGE 6-4

走出大厅，来到外面的走廊，这里的敌人和前面大同小异，主要是小心一些丢火焰瓶的和滚动的油桶，前行到最末端，来到一间装着大玻璃的办公室，也见到了游戏中最

最顽的敌人——Belger，作为最终BOSS，Belger实力自然是最强的，一开始他会坐在轮椅上，移动速度非常快，打法基本和前面警察的第二阶段一样，如果是库迪的话，还可以用普通攻击把他射出来的箭打掉，攻击到一定程度（Belger血槽变黄），他的轮椅被破坏，一个猴子出现在我们面前，这里我们一定要杜绝通过普通攻击或抓投的想法，用出平时最少用的飞腿，一脚脚地踢过去吧（用其他方法你会被他虐待得很惨），直到踢空他的血后，他自己撞破玻璃飞下楼去了（真的不是我们踢的，真的！），然后可以观看结局了。





一代中的一些密技和有趣的东西

(1) 首先需要讨论一下的是游戏的结局问题，游戏的结局给广大的玩家都留下了一个疑问，打倒BOSS后，库迪和凯不理会杰茜卡匆忙地走，直到杰茜卡追上去叫住库迪，最后凯把库迪打倒在地，自己匆

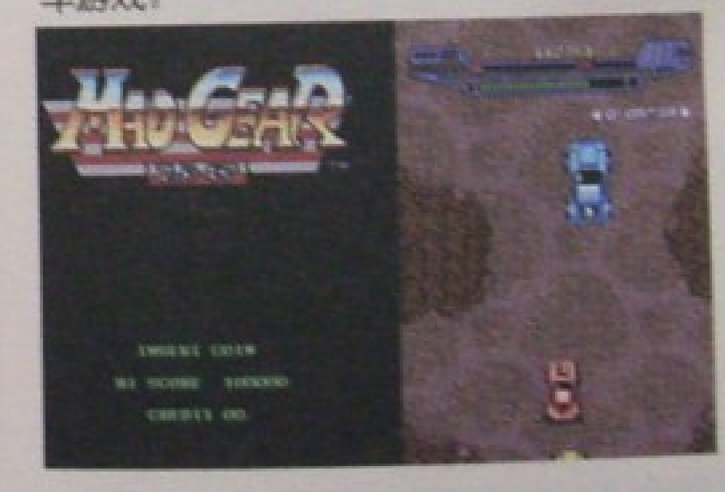


匆走了，关键是这个打倒，究竟是凯是为了要让库迪停下和杰茜卡相会，还是舍弃爱情竞争者的位置的举动呢，其实官方的解释是前者，但从画面内容来看怎么都像是后者……

(2) 这款游戏在策划之初并不是使用《快打旋风》这个名字，而是叫《街头霸王89》，CAPCOM的本意就打算让这款游戏归入《街霸》系列里的，最后还是分开了，当然，他们的结合体还是出现了，就是后期的《少年街霸》。

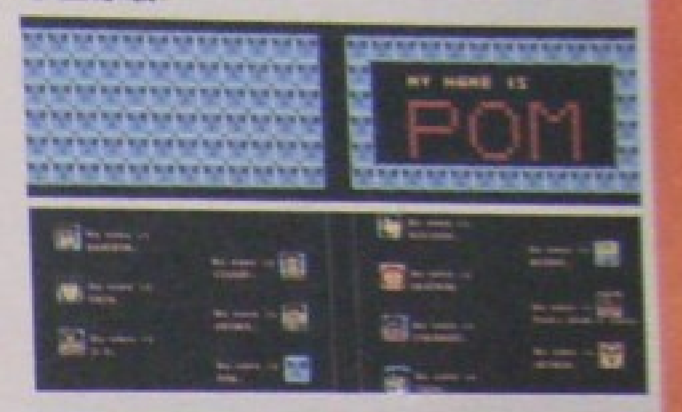


(3) “Mad Gear”，这个游戏中的关键名字，作为游戏中敌对势力，名字好象起得不够狠，其实这名字也是有出处的，不信看图，就是CAPCOM在1989年发布的赛车游戏。



(4) 关于游戏中骗分的方式，可能许多老玩家都不知道，方法是：先选好一个杀手，把他打到剩一点血，让其中一个人抓住他，同时另一个人放旋风腿（耗血必杀），成功后该杀手就变成不死身了，此时可以让一个人跳上木桶，该杀手就会站着不动，另一个人就不断打他加分吧！

(5)《快打旋风》有隐藏结局说法曾流传了很久，过去我们一直没找到办法尝试出来，曾经试过不死一命，或者打出超高分数都不行，现在仍然无解，但这个结局确实有，从图里我们就能看到，里面有制作人的小图像哦。



(6)《快打旋风》在当时的影响力是不容置疑的，它的出现令到清版动作游戏开始流行起来，当然也出现了大量的模仿秀，最明显的模仿应该算是PlayMark出品的《Final Crash》了，至于模仿成如何，大家不妨看图。



(7) 关于开场的区别，不少读者都会有疑问，为什么他们玩的《快打旋风》开场里没有出现杰茜卡穿内衣的图，其实这是版本的问题，街机版里只有日版才会出现这张图，其他版本里只要哈格一开电视，就会立即出现Damed那张丑恶的嘴脸，不过在一些家用机里，杰茜卡还是会以内衣的形



象出现，当然颜色就不大一样了，不信看前面她的介绍。

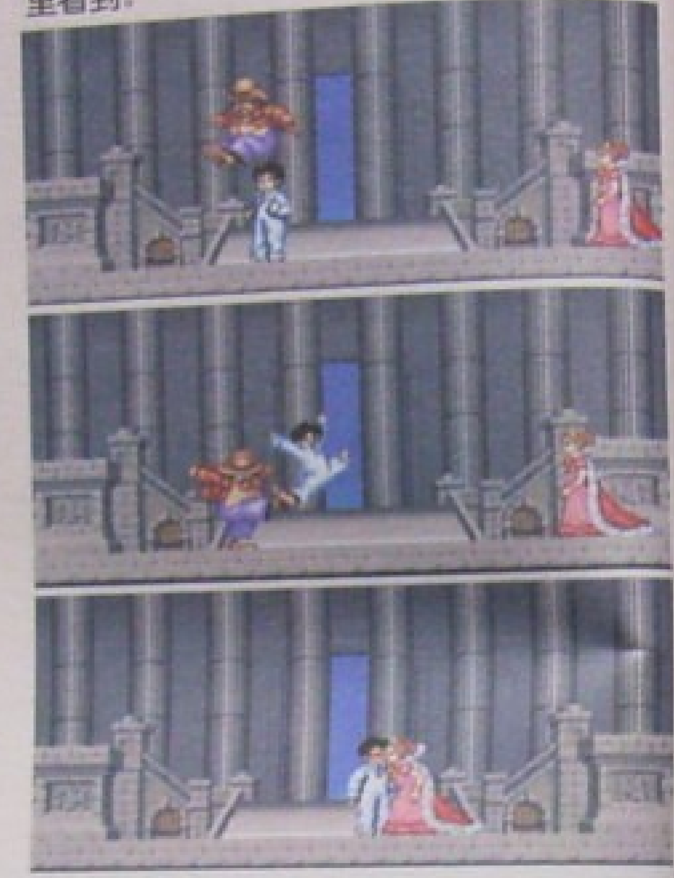
(8)《快打旋风》里的女性穿着还是比较开放的，从开场的杰西卡到游戏里的Poison和Roxy，有些地方甚至有点开放过头了（作为一款老少皆宜的游戏），为了照顾某些地方某些机种，CAPCOM不得不让Poison和Roxy这类开放型美女穿多点。





(9) 在第三关的酒吧前，我们可以看到一个闪着灯写着Surf的招牌，在后面我们也能看到这个招牌，而通过模拟器查找游戏的精灵(Spirte)，我们发现还有一个写着Russy的招牌，但这个招牌却没有在游戏中出现，难道是CAPCOM遗漏了还是游戏有隐藏的关卡呢？

(10) 似乎CAPCOM都喜欢在结局里让副机打主机，然后主机去亲美女的设定，除了《快打旋风》里这个充满疑惑的结局，我们还能从另一款CPS1游戏《Nemo》里看到。



各个机种的《快打旋风》

FINAL FIGHT

相信绝大多数人都是从街机上接触《快打旋风》的，一款当时这么红火的作品，CAPCOM自然不会浪费这个绝好的赚钱题材，所以《快打旋风》被CAPCOM大力发展到了各个机种里，让更多的玩家享受这款爽快的动作游戏，而对于我们这些《快打旋风》的忠实拥护者来说，了解一下这款游戏的衍生和后续作品是非常有必要的。

下面给大家介绍一下各个机种的《快打旋风》

1、街机版

采用CPS1基板的《快打旋风》是我们接触最多的，借助CPS1的强大2D机能，这款游戏表现出了优秀的游戏画面和良好的操作感，同时发布的有世界版、美版和日版，街机的《快打旋风》也被称为





原始版，最早模拟该游戏的是Callus这款传奇性的模拟器，目前可以使用MAME、Winkawaks、Nebula来模拟。

2、夏普X68000版







不用怀疑你的眼睛，虽然这个看起来和街机版一样，但它却是CAPCOM移植到夏普X68000电脑上的家用机版本，从画面来看和街机版区别非常小，最大的区别应该是一点颜色区别和敌人数量方面，由于夏普X68000电脑性能的限制，游戏里的流氓比街机版少了很多。

3□MegaDrive CD版

MegaDrive就是我们熟悉的MD，当年SEGA的MD主机在国内是非常流行，于是SEGA趁热打铁推出了附加光驱的MegaDrive CD，同时还推出了大量大容量游戏（例如我们熟悉的《银河之星》），CAPCOM自然不会放过这一热门机



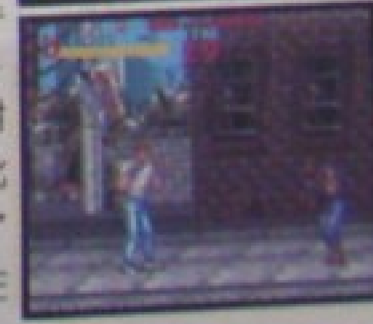


种，MegaDrive CD版的移植度还算很满意的（特别是颜色方面，MD的专长）。虽然机能比街机弱，但游戏里的打击爽快感得到了绝大部分的保留，在基于有光盘的情况下，CAPCOM也加入了一些该版本的原创内容，例如独一无二的“TIME ATTACK”，在全新的场景里，主角在规定时间里消灭大量的敌人，刺激度大大提升，此外，该版也修改了很多地方，例如某些敌人的造型。

4、SFC版

超任简直是个万能主机，在当时任天堂开放的政策下，极优秀和极拙劣的游戏都有在这款主机上出现，CAPCOM也对自己旗下的一批CPS1游戏做了全面移植，但在





超任的性能限制下，移植的质量非常差，虽然是92年推出的这个版本，但在里面我们除了类似的画面基本找不到很多街机上的感觉，暗灰的画面加上飘忽的打击感令我更坚信超任是个只适合RPG游戏的主机，当然CAPCOM的移植态度也是值得我们怀疑的。

5、Amiga版

大家看到这个画面也许会不屑一顾，确实，比较起街机版，这个版本的画面实在差太多了，但这个版本却为《快打旋风》在欧美的普及起到了很关键的作用，Amiga电脑的性能比起街机来说还是差比较远的，





这也是导致游戏发色数低下的原因之一，值得庆幸的是Amiga版保持了街机版里巨大的人物模型并没有多少失水的地方，而且这个版本里保留了街机版所有关卡（包括奖励关）、人物，可算是原汁原味的移植，至于其他与街机版不同的地方，除了游戏难度大大提高外，很多敌人出场的位置也做了改变，当然机能限制令到这个版本的运行速度比较慢，音乐也非常单调，最要命的是每过个场景需要一段不短的载入时间……

6、雅达利ST版





移植到雅达利ST上的版本，这个版本和Amiga电脑上的非常类似，画面更是基本一样，稍慢的移动速度、色素缺乏的画面，这个版本还有个特色，你必须对着一个很小的窗口玩游戏。

7、AMSTRAD CPC版

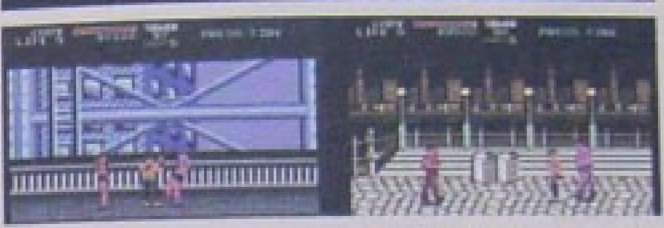




看到这游戏画面，相信很多人都会没有胃口去玩这个版本的游戏，造成这种画面的原因自然是因为CPC本身的性能，除此之外，这个版本的游戏画面被固死在我贴的图的大小，其他部分都被一圈大黑框围住，加上其低分辨率，看起来会很累，好在这版本也有所有关卡，并支持双人游戏，作为收藏者来说是不能错过的。

8、C64版

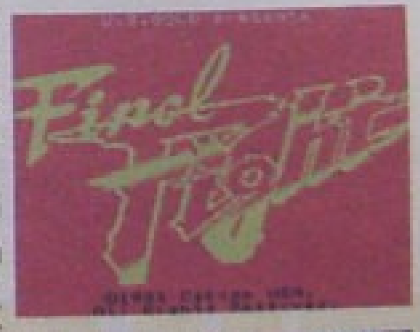




Commodore 64主机的性能之“优秀”是众所周知的，一款CPS1上的游戏要移植到C64上基本是一个非常简单的工作，但移植游戏还是出现了，当然，除了系统，我们完全可以把这款游戏当成是另一款游戏，面积超小的精灵能力令C64版的《快打旋风》面目全非，除此之外它还需要载入很长时间才能开始游戏，为了移植，CAPCOM不得不重新制作这款游戏。

9、Spectrum版

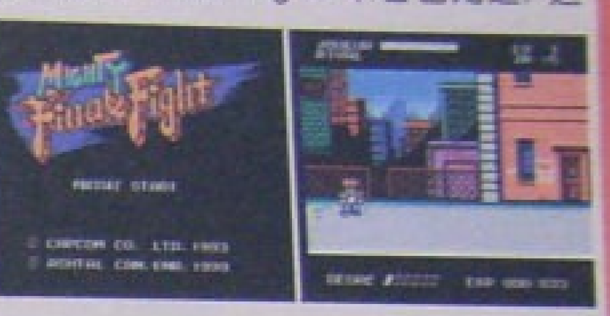
《快打旋风》的双色版，以ZX Spectrum的机能，让游戏画面能显示两种色并且有足够大的角色已经很了不起了，虽然颜色问题严重，但它至少比C64上的那款好很多。





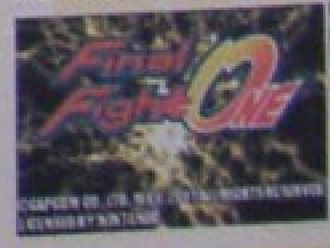
10、红白机版

在八位机里最让我满意的版本，从名字《Mighty Final Fight》来看也知道，这是个全新制作的版本，人物角色、游戏关卡、背景都是重新设计的，甚至系统都得到了一定程度的改良以适合红白机本身，游戏中所有人物都以Q版来表现，非常可爱，游戏中还加入了升级和必杀这两个要素，通过杀一定量的敌人可以升级，升级后不但攻击力和血槽提升，而且可能获得新的必杀技，库迪可以释放冲击波而凯则用起了他的武神流连环脚，整个游戏非常优秀，可以当它是《Q版快打旋风》，其游戏中人物角色的图我在上面已经放过，这款游戏由国内的汉化小组汉化了，有兴趣的玩家不可错过。



11、GBA版

这个版本是除街机版外我们接触得最多的版本，作为GBA首发作品之一，CAPCOM在这个移植版里还是花了非常大心思的，游戏中几乎所有角色都经过了重新的描绘，而剧情、系统和手感上则得到了完整的保留，当然，作为一款经过十多年的移植版，内容当然不止这些，为了提升重复





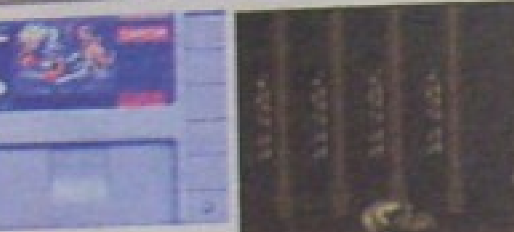
可玩性，这个版本里还加入了《少年街霸》里的库迪和凯这两个新角色选择，他们的实力可是超强的，当然要他们出现也需要一定的条件，除此之外 CAPCOM 还特地为掌机的特性设置了一些贴心选项，例如加入连击选项（左右拳轻松出又不累），修改亮度等等，这个版本同样有了中文版。

《快打旋风》的后续之作

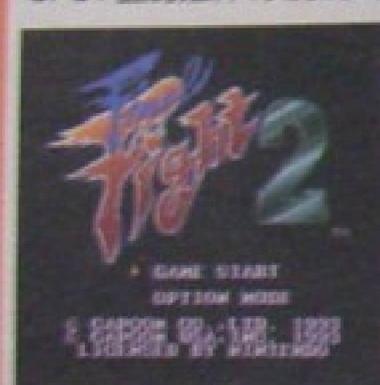
FINAL FIGHT

虽然这篇文章名为《快打旋风》专题，但主要是以介绍一代为主，至于《快打旋风》的二代和三代，我一直认为它们是这个系列的遗憾，发布在超任这款主机上本来就是一个错误，《快打旋风》的没落和这个错误不能说没有关系，鉴于不少读者都不够了解甚至没接触过它们，下面我就大致介绍一下《快打旋风》的几款后续作品：

1、《快打旋风 II》



二代发表于 1993 年，在这个时期，超任无疑是最红火的主机，不过超任上的爽快型动作游戏还比较贫乏，受任天堂的邀请，CAPCOM 才决定把自己 CPS1 上的招牌《快打旋风》的正统续作发布在这款主机上。





游戏的故事背景建立于一代之后，在哈格、凯和库迪的努力下，"Mad Gear" 随着老大 Belger 的堕楼死亡而逐步瓦解，杰茜卡也会到了正常的生活。然而，"Mad Gear" 厄梦还没有结束，一个名叫 Retu 的新首领出现，并开始重整 "Mad Gear"，现在的 "Mad Gear" 甚至比过去更强大，"Mad Gear" 所有的人都因为 "复仇" 这一个目的而陆续纠集了起来，这次，他们抓走了凯的女朋友 Rena 和武神流的创始人 Genryusai，对此，Rena 的姐姐 Maki 不得不再次求助于哈格，哈格虽然不相信 "Mad Gear" 这么快就重整归来，但还是决定前往，而库迪由于打架过多且杀了人，被丢进了监狱；凯又不知道去哪修行了，哈格只有求助于朋友 Carlos，于是营救三人组成立，开始向 "Mad Gear" 新总部发出进攻。



二代除了换了两名角色外，系统基本上没变，当然新加入的女性角色 Maki 还是非常养眼的，倒是新加入的 Carlos，本以为会设计成冷兵器系格斗角色，但 CAPCOM 让我失望了，二代相对与一代的进步几乎等于零，唯一值得称道的或许是香港的背景让我们比较亲切感，从打击感这方面来看，感觉 CAPCOM 在这款游戏里并没有花太多的心思，加上超任相对于街机拙劣的机能，游戏的表现乏善可陈，从而令这代成为该系列最被忽略的一款。





二代里几个有趣的地方：

(1) 首先是游戏一开场衔接一代的图，显示的是 CODY 把 Belger 打下窗户的，但如果我们选的人不是 CODY 呢？看来 CAPCOM 默认是 CODY 终结 Belger 的。

(2) 二代中第一次加入了女性角色 Maki，她在当时人气还算挺高的，不过选人的时候明明是金色头发，但在游戏里就变成橙色头发了（制作组里肯定有色盲），另外，她在后期 CAPCOM 许多游戏里都有登场（例如《Capcom Vs. SNK 2》、《少年街霸 3 Max》，里面的造型又完全不同了。



(3) 很多人对于凯不在二代里现身非常不满，官方公布的他去了修行也比较隐晦，其实凯在游戏里还是有现身的，看图，其实我在想，是不是有什么办法可以在二代里让凯成为可选角色呢？









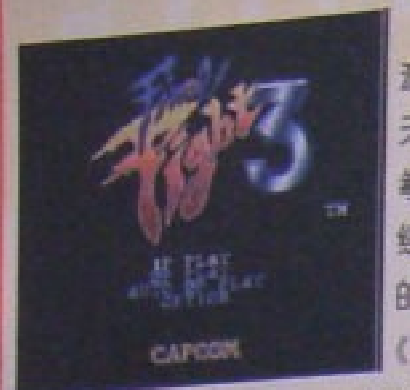


(4) 或许了解到玩家对一代里选人权竞争厉害的问题，CAPCOM 在二代里加入了两人同选一个角色的密技，只要通过主手柄在标题画面里输入：下下上上右左右左 +L 键 +R 键，如果背景色变成蓝色说明成功，就可以选同一个角色，当然，他们会有不同的颜色。

(5) CAPCOM、香港这两个词连接起来，大家第一个想到谁呢？当然是我们的大姐春丽了，作为以香港为背景的二代，我们也能找到这位大姐的身影。



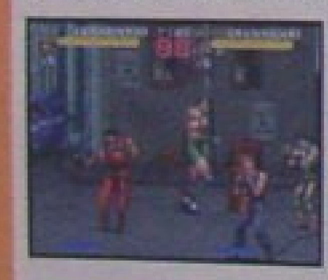
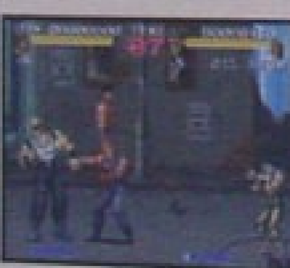
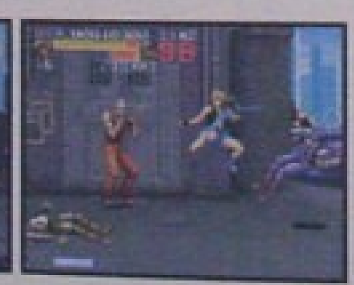
2、《快打旋风 III》



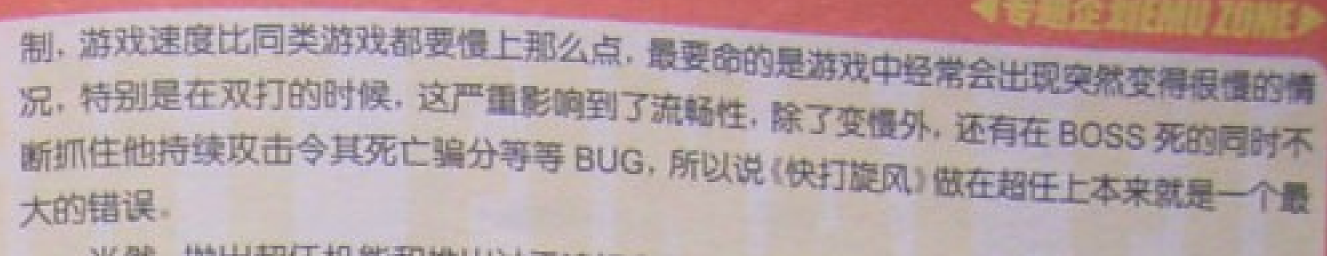
1995年，正是MD和SFC竞争激烈的年代，双方的代表SEGA和任天堂都出尽招式，MD上的《怒之铁拳》虽说是仿《快打旋风》的作品，但经过三代的洗礼已经慢慢做出自己的特色，特别是《怒之铁拳III》无论是系统还是操作都非常突出，迫于压力，任天堂再次要求CAPCOM为超任制作新一代的《快打旋风》，三代就在这种情况下诞生了。



这次的故事背景继续延续二代，在把重建"Mad Gear"确定完结后，Maki留在了日本，而Calos则回了自己的故乡，哈格也回到Metro City继续背负市长的责任，由于"Mad Gear"被彻底消灭了，Metro City里罪恶组织的平衡被打破，各个流氓团伙都在争夺领导的地位，最后由一个叫"Skull Cross"的帮派获得了最后的胜利，"Skull Cross"在招兵买马的同时也在计划怎么拯救关在监狱里的老大，几个月过去了，修行完毕的凯来到哈格的办公室，正当两叙述离别后的经历时，市长室的门被撞开，女警察露西卡告诉哈格，市中心正在被"Skull Cross"破坏，从窗外看去，一阵浓烟正从市中心大楼飘起，三人面对这突然事件都感觉都无从入手，这时一个奇怪的男人走了进来，声称能带领大家到达"Skull Cross"的总部解决麻烦，虽然满怀疑问，哈格最后还是决定相信这个名叫Dean的男人，于是四人开始了保护城市的行动。

三代是一款充满矛盾的作品，这款压力之作推出得比较仓促，游戏中存在了不少问题和BUG，首先是角色问题，大量的玩家抱怨游戏中同屏出现的敌人太少了，以往从大堆敌人的围攻中脱出的感觉无法在三代里体验，其次是游戏的难度，实在是简单得过份，这在CAPCOM的游戏里是非常少见的，在低难度的情况下，双打时候有时候会打到想睡觉的感觉，当然，难度问题一部分可能是因为CAPCOM设置的问题，另一部分则是对攻击的判定，主角们的攻击判定非常高，抓敌人的范围也加大了，几个普通攻击就可以搞定一长条血，虽然这样的难度对刚入门的玩家来说是好事，但严重影响到了可重复游戏性。至于游戏的BUG，由于超任本身的限


制，游戏速度比同类游戏都要慢上那么点，最要命的是游戏中经常会出现突然变得很慢的情况，特别是在双打的时候，这严重影响到了流畅性，除了变慢外，还有在BOSS死的同时不断抓住他持续攻击令其死亡骗分等等BUG，所以说《快打旋风》做在超任上本来就是一个最大的错误。

当然，抛出超任机能和推出过于迫切之外，三代还是有许多可圈可点的地方，可选角色增加到了四个；系统方面加入了当时流行的能量槽积累，积累足够可以通过搓招放必杀；游戏里还体贴地设计了自动双打功能，在没有朋友一起玩的时候可以让电脑控制2P来达到双打的目的等，其不流行的原因还是归咎于它生不逢时，也选错了地方。

另外，三代从来没有被CAPCOM移植到其他机种，很多玩家说他们在街机上接触过《快打旋风 III》，这是因为当时不少街机室的老板利用超任主机改装的街机，我们玩的街机版不过是改了外壳的超任而已。

三代里几个有趣的地方：



(1) 首先是关于三代里新加入的角色Dean（当时我们甚至把他误以为是一代的CODY），这个角色的背景游戏里交代得非常少，官方也没交代任何关于这个角色的资料，不少人估计他是因为自己的父母在这场暴动中被杀掉，然后他才和哈格等人踏上复仇之路的，当然，还有另一种说法是，从Dean的动作和他的电系必杀来看，他很有可能是一个生化机器人-_-。






(2) 不知道大家在玩这游戏时候有否留意游戏的背景画面，里面有许多和电影里的《异形》相关的东西，例如第一张图里用于对付异形的步行机械，以及第二张图里玻璃窗后的武器图样和战车，可能这些是CAPCOM为CPS2上的新游戏《异形对铁血战士》提前做的广告。




(3) 在第五关的一个房间了，我们可以通过投技用敌人打破右上角的玻璃瓶，露出里面的机械手，对于喜欢《终结者2》的读者都应该很熟悉这个东西吧！

(4) 虽然不愿意承认，但《快打旋风》三代里多线式的游戏过程无疑是借鉴自SEGA MD上《怒之铁拳》三代的，当然，我们知道就可以了。

(5) 最后，写个不算有趣的东西，就是四个人必杀的搓招方法：

Guy
冲击波：下下右右+攻击键
百裂拳：抓住敌人后，下右下右+攻击键

HAGGAR
拳刀：下下右右+攻击键
旋风座：抓住敌人后，右下右下+攻击键

LUCIA
连环踢：右下右下+攻击键
火焰脚：跳跃中，下下右右+攻击键
大连环踢：在连环踢完成后，继续输入下下右+攻击键，时间把握要非常准确，难度不小

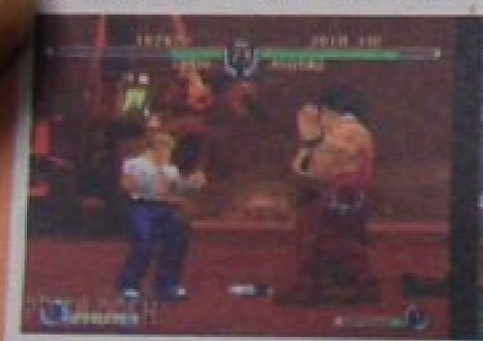
DEAN
远距离投：下下右右+攻击键
电拳：右上右上+攻击键
电力释放：抓住敌人后，下上+攻击键，这个是最容易使出的必杀技

3、《快打旋风——复仇》





正当我们把三代作为这个系列的终结作之时，时隔六年，CAPCOM仍然回想起了这个系列，并于1999年推出了这款不合时宜的《快打旋风——复仇》，当然这不再是我们熟悉的清版动作游戏，而是当时流行的三维格斗游戏，由于采用的是SEGA的S-TV底板，所以其画面表现只能说是勉强过得去，当然，鉴于S-TV基板的普及程度，大多数街机玩家都没有接触过这款游戏，倒是不少人玩过土星上的移植版。













游戏中的人物以一代为基准，除了有三大主角：哈格、库迪和凯的参与外，还有一代里各关卡的BOSS以及人气很足的女警察Poison，当然，只有十位可选角色在当时来看还是算比较寒酸的。由于基板的多边形能力有限，游戏人物的表现差强人意，比起同时期的《死或生 II》和《VR战士 III》都有不少差距，游戏的故事背景也比较简单，只是在开头交代了一下，杰西卡又一次失踪了，同时“Mad Gear”卷土重来，为了保证城市安全和找到杰西卡失踪的原因，三人再次找上了“Mad Gear”的麻烦，游戏中除了我们熟悉的人物角色外，还设置了场景中可拿取的武器，这些武器在格斗中能产生不小的作用，其他系统方面基本与《街霸EX》类似，毕竟都是CAPCOM美国公司的产品，值得一提的是《复仇》里倒是提到了这些角色之后的情况，例如女警察Poison最终把库迪关进了监狱的事实，不过最后杰西卡去哪里却无法从游戏里找到任何线索。目前这款游戏已经被MAME初步模拟（S-TV基板），大家有兴趣不妨从杂志光盘里找到这游戏来试试。





4、《快打旋风——适者生存》

在2005年的E3里，当看到了CAPCOM公布即将发布的《快打旋风》最新作时，我们都为之兴奋不已，《快打旋风——适者生存》作为该系列首款步入全三维的街头动作游戏，期待值绝对可以打上满分的。在今年，我们终于迎来了这款怀旧加创新的游戏，解析度低，多边形少，锯齿密等缺点我们都可以在《快打旋风》这个名字照耀下撇之脑后，但上手半小时后我们会都有同样的感觉，这已经不是我们熟悉的那个有白衣服红衣服的游戏了，曾经的奠基之作变成了现在跟风之作，或许我们不应该把这款游戏当成是该系列的正统续作来看待吧。







游戏背景仍然建立在“Mad Gear”横行的Metro City，剧情基本是紧接着一代，库迪因为消灭了太多的黑帮势力，最后被“Mad Gear”用计绑架了，所以主角轮到了库迪的弟弟凯尔（Kyle），当然我们不知道库迪怎么会突然冒出个弟弟，毕竟对于这个快餐式的游戏，剧情本身已经不重要了，简单来说就是凯尔要在Metro City里四处寻找线索并打流氓，最后去营救哥哥。

游戏中跟风式的设置了轻攻击重攻击、挡格、抓投等基本动作，招式和能力方面则和钱挂钩，必须赚到钱去武馆学习，才能提升能力和招式，当然这个系统已经不再新鲜了，另外游戏还增加了本能释放的要素，类似于我们熟悉的能量槽的系统，一定程度上降低了游戏的难度。当然，游戏中还是能见到几个我们熟悉的面孔，例如 Andore 和 Poison，以及武士 Sodom，当然他们都变的奇弱无比，甚至街霸中的 Cammy 也会作为 BOSS 登场，至于最终 BOSS 则是一代最后 BOSS：Belgar 的哥哥（现在都流行突然冒出个哥哥），至于凯和哈格则偶然在某些特殊地方看到。

这款游戏本身的素质是比较低的，当然这也和它的低成本有关系，简单来说就是一个借助《快打旋风》名字再进行 3D 化包装，跟风些流行要素然后匆忙推出市场的快餐式游戏，当然这类游戏在 PS2 和 XBOX 上都不少，游戏中唯一比较有看头的是过程中的一些小游戏（踩蟑螂、扳手腕、猜纸牌、掷飞镖、华容道等）和竞技场模式，但这些都已经偏离了我们期待和向往的那一面，这款游戏的面市也意味着《快打旋风》系列的没落和快餐游戏文化的兴起，而对于我们玩家，无疑是一种无言的悲哀。

其他

FINAL FIGHT

我们查找了很多资料，证实 CAPCOM 确实没有为《快打旋风》专门制作过动画，这确实是一件比较遗憾的事，值得庆幸的是，我们在查找过程中，发现在 1995 年播放的《街头霸王》动画系列里有《快打旋风》的剧情片段，下面以图和讲解的形式，向大家介绍这段珍稀的动画版《快打旋风》。



作为“疯狂机械”的老大，Belger 非常不高兴，不高兴的原因主要来自 Metro City 新上任的市长 Mike Haggar，Hagger 上任后的种种举动都在严重影响着他的帮派的正常运作，他觉得是时候提醒一下 Hagger，到底谁才是这个城市的控制者，于是 Belger 把自己的得力战将 Rolento 叫来，开始讲解他蓄谋已久的“杰茜卡计划”。

与此同时，Hagger 的女儿，杰茜卡正在 Metro City 一间最好的餐厅准备用餐，这时餐厅内冒起一阵浓烟，大家都以为这是火灾的来临（其实是流氓头子 Damed 投的烟雾弹），杰



茜卡被这阵烟雾惊吓而站起来，服务员建议她迅速乘电梯离开，杰茜卡想到火灾的因素觉得电梯太危险，决定从楼梯离开餐厅，却在楼梯出口发现 Rolento 早在这里等着她了。



另一方面，在一个大仓库里正举行着一场格斗比赛，武神流的高手凯轻松把一位绿皮肤的大汉轻松打倒，这点被旁观的隆和凯看在眼里。



正在这时，凯的手机响起，原来是来者好友库迪的电话，库迪在电话里大致讲述了杰茜卡被绑架的事实，希望他赶来帮忙，一旁的肯终于忍不住手痒，上来希望和凯比试一下，凯把自己要帮朋友的原因告诉了他们，听完后隆决定也参与救人的行列，三人来到餐厅找到愤怒的库迪，凯让他冷静下来，四人开始商量营救杰茜卡的计划。



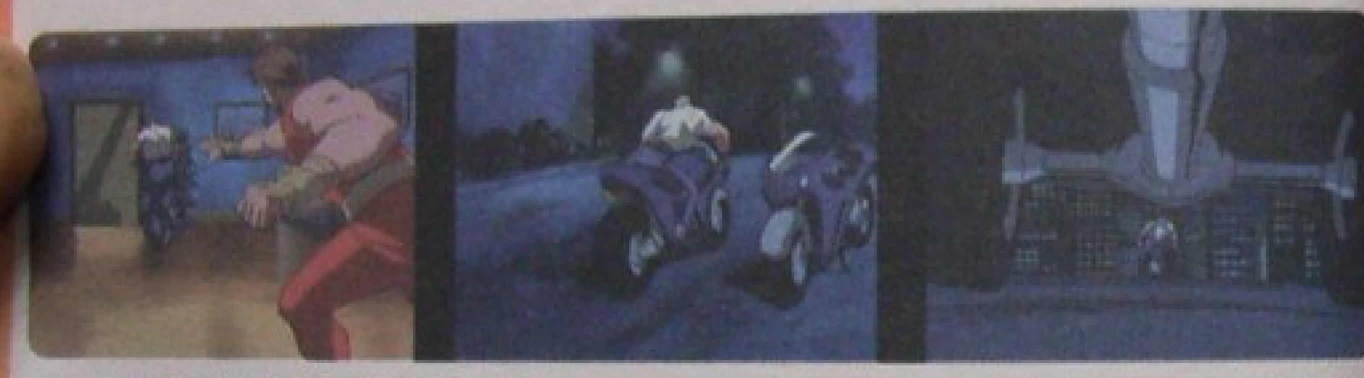
四人先找到了 Haggar，因为女儿被绑架，Haggar 被要挟不能作出任何举动（和游戏里不一样啊），大家最后订下了营救计划，由隆和肯扮演小流氓想办法加入到“疯狂机械”组织里，直接从内部营救杰茜卡，而急躁的 CODY 却为自己没办法做出任何行动而懊恼不已。



化装后的隆和肯来到流氓出没的地铁站，找到正打算偷东西的 Damed 和大个子 Andore，向他们说自己想加入 “Mad Gear” 的愿望，为了证明自己的实力，两人轻松把 Andore 和 Damed 打倒（这里可以看到我们熟悉的 hadoken）。



打斗之后，隆和肯被带到了 “Mad Gear” 的高层 Relento 处，Relento 告诉他们，打倒两名 “Mad Gear” 成员只是进入 “Mad Gear” 的初步测试，现在要进入最终测试，打倒格斗高手 Sodom，在两人无缝的配合下，Sodom 也不是他们的对手，两人顺利加入了 “Mad Gear”。



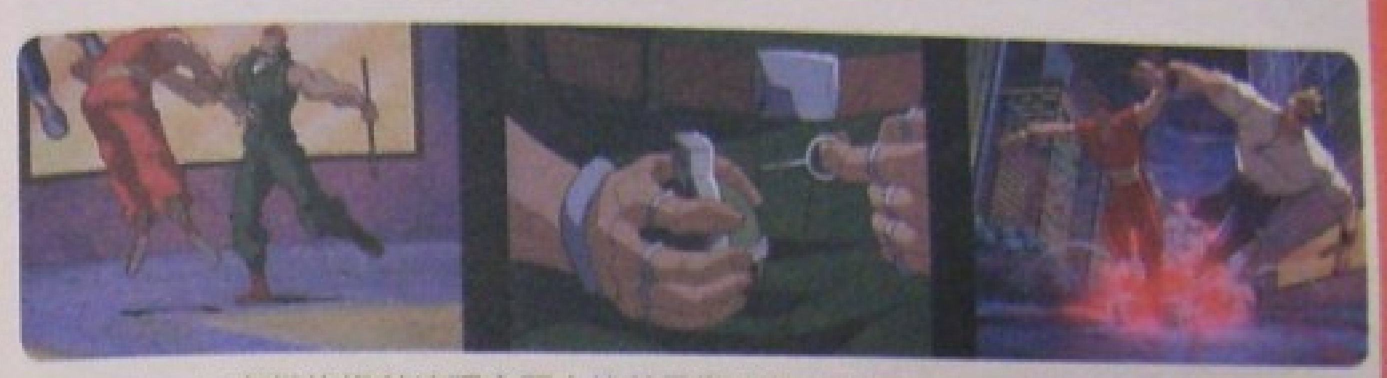
与此同时，收到隆和肯顺利加入 “Mad Gear” 的消息，哈格准备采取下一步行动，而库迪觉得不能这么呆着，冲动的他不顾两人的反对，冲了出去，骑上摩托车向 “Mad Gear” 的总部进发，凯也追了上去，途中库迪发现了 “Mad Gear” 的货车，于是紧追上去。



Relento 带着隆和肯打劫了珠宝店，此时却没有警察来阻拦他们，Relento 的回答了他们的疑问，原来 Belger 在控制了哈格的行动后，早已打点好了一切，于是隆和肯以崇拜的名义希望让 Relento 给他们引见给老大 Belger，两人来到 Belger 的办公室，剪刀了这个幕后黑手，也见到了被绑架的杰茜卡。



在总部外面，库迪决定硬闯进去营救自己的女朋友，而凯则劝他冷静点制定好计划再行动，急躁的库迪当然听不进去，在总部外面，两人遇到了 Relento 并开始战斗，Relento 以他惊人的速度压制着两人。



Relento 高超的格斗技巧令两人战斗异常艰难，最后 Relento 拿出身上的手雷准备终结两人，库迪和凯非常勉强才避开这个致命的东西。



在 Relento 的手雷攻势下，两人应付得非常吃力，急中生智的凯拿起未爆炸的手雷找准机会投回给 Relento，Relento 措手不及下被自己的手雷炸中，最后被倒下来的墙压在地上失去了知觉（Relento 好弱啊）。



解决掉 Relento 后，大家决定从大楼的顶层侵入，两人破坏屋顶进入了 Belger 的办公室，Belger 利用自己轮椅上的激光向两人射击，并叫来自己的手下，库迪冷静地踢斜 Belger 轮椅的激光令它方向混乱，并射坏了房子的玻璃，而隆和肯也露出了真面目，并分配好了任务，由隆和肯对付 Belger 的手下，库迪和凯则全力对付 Belger。



凭借隆和肯的身手，应付小流氓们绰绰有余，而库迪和凯则非常狼狈，因为 Belger 高速发射的激光而无法近身。



在混乱之中，杰茜卡还是被 Belger 抓住，Belger 要挟大家如果继续攻击他将杀死杰茜卡，话没说完库迪已经一个飞脚过来把他踢飞，杰茜卡也乘机逃离了（冲动的男人啊）。



此时哈格赶到，一脚把门踢开，Belger 使出了最后的手段，向杰茜卡发射了轮椅的小型炸弹，在危机之时，凯凭借他超一流的脚法踢偏了炸弹令大家幸免于难。



由于发射炸弹的后冲力，Belger 的轮椅往背后移去，最后一起掉出了窗户，Belger 最后被大楼竖出来的旗杆勾住而逃过一死（飞出窗口果然是他自找的）。

库迪和杰茜卡也为经过惊险后的再次重逢而抱在一起，花心男肯却为美女没有拥抱他而沮丧不已，为了自我安慰，他边说着“As long as somebody gets the girl”边自顾着走开，当然应该没人会理会他的。



这段动画是《街头霸王》系列里的一段，所以插入《街头霸王》里的两个主角也是理所当然的，这段动画里出现了游戏中绝大部分的角色，虽然剧情老套得可以，但总体还算对得起我们这些 Fans，在《街头霸王》这个系列动画后面，还介绍了不少人之后的情况，有兴趣的读者不妨找来观看一下。

《快打旋风》图片欣赏

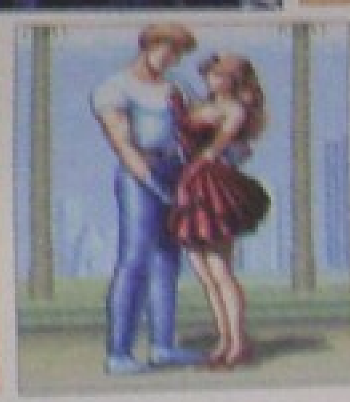
FINAL FIGHT













尾语

FINAL FIGHT

从 1989 年到现在，CPS1 的几款游戏成为我游戏生活中不可或缺的一部分，而其中《快打旋风》又是我的最爱，或许在现今的动作游戏中，它显得不够华丽、不够多招式，但它无疑是九十年代初期街机的主宰者，也是许多玩家步入街机殿堂的引导者，它带给我的手心冒汗的激动和爽快战斗的感觉是永远不会变的，时间可以冲淡一切，但永远磨不掉的是这份童年时回忆……

GBA精彩录像赏析 第二弹

本期神佑擂台给大家带来了三款 GBA 游戏的录像：《银河战士 - 零点任务》、《忍者刑警》、《恶魔城 - 真伪的味叹调》。它们分别是由国外的三位顶尖玩家打出来的，虽然游戏类型各不相同，但每个录像都非常精彩。我们的根本目的还是从欣赏的角度出发，从录像中去感受过程给我们带来的快乐。

究级掌机动作游戏录像大赏

主机类型	GBA
游戏名称	Metroid Zero Mission
中文名称	银河战士 - 零号任务
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	VBA-Recording 15以上版本
录像发布	2005-04-12
录像作者	Dan C
录像时间	35:56
重录次数	33662
精彩程度	9.5

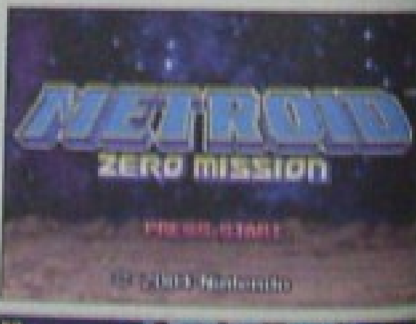
Metroid Zero Mission
银河战士 - 零号任务





游戏简介

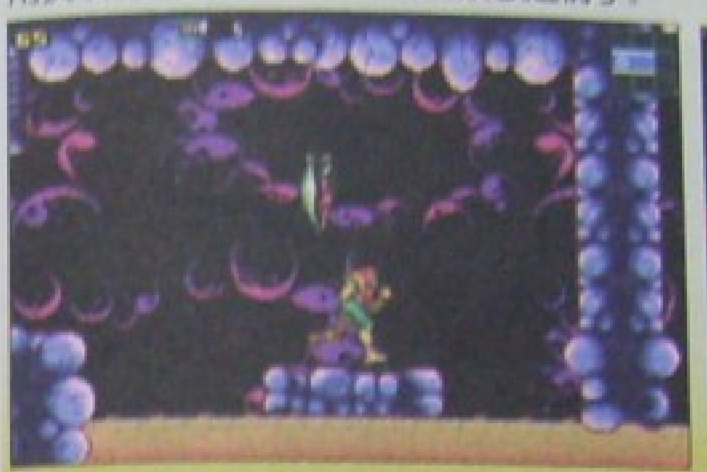
银河战士系列被称为欧美的恶魔城，在欧美拥有相当大数量的 FANS。《银河战士 - 零号任务》为任天堂 FC 名作《银河战士》的重制版，水准极高。游戏通过画面再次重新设计体现出一定的艺术气息，其中嵌入了大量的特写和动画，赏心悦目。游戏中不但在画面上大幅加强改进，并追加新的区域关卡，而玩家所扮演的游戏主角 SAMUS 在动作方面甚至连续篇的动作与技巧也一并加入到本作中，主角 SAMUS 在后期还会脱下能量装甲，穿紧身衣作战，此外主角还从超级银河战士那里得到了破墙等新能力。至于在系统方面则是承袭 SFC 版的地图系统，对于喜欢之前作品的玩家来说可以说是一款非常值得怀念的重制大作。





录像说明

对于《银河战士》这类具备一定难度的游戏来说，Dan C 能打出这么出色的通关录像已纯属不易了。先撇开完成游戏所需时间以及录像的精彩程度等因素，单从他那恐怖的 33662 次重复录制次数来看似乎没有其它玩家能望其项背。达到如此高的重录记录与地图的复杂性不无关系，尽管录像还有稍许遗憾之处，不过对于我们这些从观赏者角度出发的人来说只能用赞叹的目光来表达对作者的崇敬之情了。





攻击武器的选择

在主角 SAMUS 后期脱下能量装甲之前，Dan C 主要选择了三种武器来作为攻击输出：

第一种武器 MISSLE TANK，是专门用来开门和打 BOSS 用的。作者通过大多数的实践证明了拿 MISSLE TANK 比拿 SUPER MISSLE TANK 要好，由于他选择的是 NOMAL 难度，很大程度上不必过多考虑弹药是否充足（录像中显示 Dan C 在控制弹药量的使用方面游刃有余）。



第二种就是 SUPER MISSLE TANK，由于该武器威力强大以及过关需要（可以打开一些特殊舱盖），作者也用到了它。第三种武器则是 ICE BEAM，用它来打 METROID、冰冻敌人制造垫脚石等等非常奏效。在 SAMUS 成功逃脱出 PIANET ZEBES 并重新穿上重力装备之后，Dan C 使用的主要武器则变成了 PIASMA BEAM（等离子光束），它不仅威力强大，而且攻击时还可以穿透多个敌人，当然，普通的攻击导弹也是不可或缺的武器装备。





在跳跃中求生存

由于地图的复杂性和游戏难度不断增大，Dan C 在录像中给我们上演了许多精彩的跳跃片断以及空中闪避技巧。其中使用频率最多的就是 WALL JUMP（弹墙跳）和 INFINITE BOMB JUMP（无限炸弹跳）。弹墙跳能力从游戏一开始就可以使用，由此能够衍生出单障碍物向上跳跃与多障碍物交叉跳跃两种高级技巧，作者通过这个技能节省了大量的过关时间，同时也能很好的躲避敌人的攻击。





无限炸弹跳则是真正能够反映 Dan C 操作手法的跳跃。在得到 MORPH BALL 与 BOMB 两种能力后，作者常常用于到达 SAMUS 跳不上的所有地方，首先放一颗炸弹，在爆炸的同时放第 2 颗，弹到抛物线顶端放第 3 颗，然后每隔半秒放一颗，如果不熟练掌握的话将会尝到失败的苦果。



除此之外 Dan C 还为我们上演了能够体现更高操作水平的斜炸弹跳，一连串的不间断弹跳让人看得眼花缭乱，在得到赏心悦目的享受同时我不得不佩服作者娴熟的操作。另外，SAMUS 在变成球形态从空中下落时那一幕幕闪避障碍物经典的画面至今让我记忆深刻，这似乎可以让人联想到一名球员在球场上用自己出色的球技连过数名对手的“壮举”……

游戏中的花絮



为了能够快速过关，Dan C 在其中一关还冒险用 SAMUS 单枪匹马闯火海，直到被烧得虚血为止，而且有几次都是因为血少而不得不响起警告声，真让人为他捏一把汗。在 SAMUS 脱掉能量装甲后有一幕三个海盗发现 SAMUS 并展开追赶的场景十分滑稽，被聚光灯追着的 SAMUS 在狭小的通道中努力的爬着，似乎在上演着一出越狱的好戏。



作者的录像随笔

Dan C 为这次录像写了很多心得体会，看来是太多的重录次数让他不得不静下心来好好总结。下面是部分作者录制后的想法和感受：

1、在空旷处使用斜炸弹跳（对角）要比使用垂直跳快很多，前提是操作必须十分熟练，掌握放炸弹的节奏也十分重要。





2、对 BOSS RIDLEY 我没太多可说的，对付它时我只能在正下方跟着它移动，一定要确保时刻都处于 RIDLEY 的前爪与尾巴之间，然后伺机对付它。





3、当你开枪射击时，涉及到的距离、角度以及导弹的运行轨迹等因素都取决于你的移动。

4、在得到 SPACE JUMP（空间跳跃）之后你将会失去 WALL JUMP（弹墙跳）的优势，那样不好是因为 WALL JUMP 要比 SPACE JUMP 快很多。

主机类型	GBA
游戏名称	Ninja Five-0
中文名称	忍者刑警
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	VBA-Recording 15 以上版本
录像发布	2005-10-01
录像作者	Nitsuja
录像时间	18:07
重录次数	53785
精彩程度	10

Ninja Five-0
忍者刑警



游戏介绍



《忍者刑警》是 KONAMI 推出的一款动作游戏。游戏讲述了身为忍者的 JOE OSUGI 决心成为一名优秀的侦探去阻止犯罪集团的恐怖活动，然后打入敌人内部设法营救出被囚禁的人质。显然，JOE OSUGI 并不是一名出色的侦探而是优秀的忍者，因为从整个游戏的表现来看 JOE OUGI 似乎只会靠飞来飞去和踢敌人的屁股来体现他那令人惊叹的忍术。爽快的动作设计再加上各种道具的使用让人觉得十分过瘾。虽然该游戏在操作上具备一定的难度，但对于喜欢忍者风格游戏的玩家来说绝对值得一试身手。

录像说明

短短 18 分钟的录像的反复录制却高达 53785 次，看来 Nitsuja 对录像完美的追求也到了近乎疯狂的地步。其它原因我们不得而知，但有一点可以肯定的是游戏动作的技巧性和连贯性要求非常高，这也在一定程度上增大了操作的失误率。对于追求完美的 Nitsuja 来说有稍许瑕疵似乎都是不可容忍的。而作者正是通过这段精彩的录像体现了他背后汗水的价值。





忍者道具的使用

主角 JOE 在游戏中使用了近程攻击和远程攻击两类武器。作为主要武器之一的武士刀在与敌人近身格斗时作用非常明显，常常是在敌人还未出招之前几道刀光下去就人影全无了。当 Nitsuja 遇到强大一些的敌兵时，武士刀只要配合 JOE 灵活的跳跃并适时出招仍然可以发挥出巨大的威力。

而辅助忍术诸如手里剑（SHURIKENS）、火球（FIREBALLS）、激光（LASERS）等远程攻击的交替使用不仅丰富了之前较为单一攻击方式，更体现了忍者招式的多样性。Nitsuja 在录像中使用手里剑和激光攻击敌人时已经达到炉火纯青的地步，有时候看似漫不经心的出招经常会收到意想不到的效果。个人看来并不是敌人毫无还手之力，而是 Nitsuja 动作实在是太快了，这确实跟他对于游戏关卡地图和敌兵位置的熟知程度有很大关系。

另外，抓升钩（GRAPPLING HOOK）的使用乃本录像的另一大看点，令人眼花缭乱的"荡秋千"式跳跃自始至终都出现在录像里面，连 Nitsuja 自己也说这个钩子在爬行、爬墙、跳跃、格斗的时候帮了他非常大的忙。



合理使用无敌技能

在录像中我们经常可以看到 Nitsuja 利用 JOE 短暂的无敌状态来与敌人格斗或者通过一些比较危险的地带。由于无敌技能的能力槽是随着杀死敌兵数量的增多而上升的，但是 Nitsuja 的任务又是快速通关，没必要去过多地杀死敌人来浪费时间，因此该技能的能力值就显得非常有限。

而 Nitsuja 正是将这种有限的技能投入到"无限"的闯关过程中去。通过每一时段杀敌数的累积来维持能力槽平衡，等用完之后马上进行补充，如此循环往复就能在需要的时候使用无敌状态安全度过难关。







作者的录像随笔

录像结束后 Nitsuja 对此作了详细的记录分析，下面是截取了作者部分随笔来与大家分享。

1. 在最后一关的 STAGE 2，我为了等待其中一个拿有钥匙的忍者出现，在那里傻傻地游荡了很长时间。

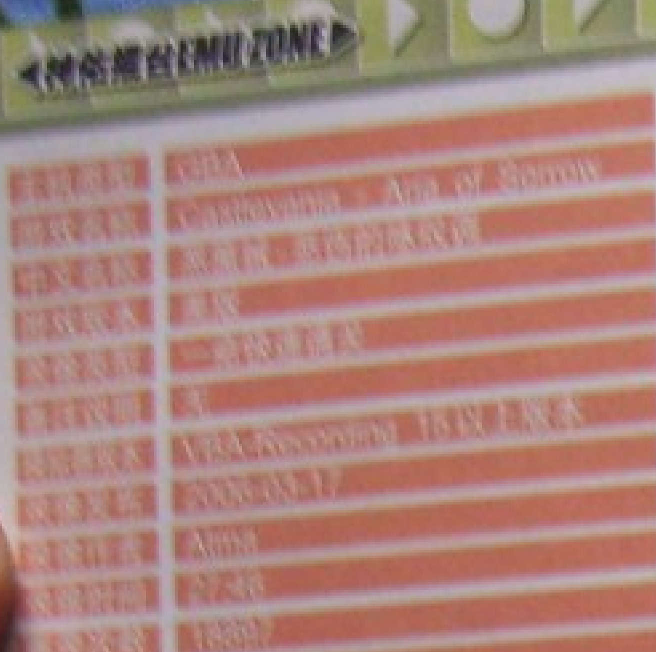
2. 如果我不假思索地随意开启无敌状态，那将会为再次积蓄能力值而花掉很多无谓的杀敌时间。

3. 在录制过程中我并没有发现任何缺陷和漏洞，游戏程序设计得非常好。

4. 通常玩游戏的时候我控制的角色也会去血，但一命快速通关录像的要求就不同了，它要你时刻保持良好的状态和熟练地操作，毕竟受到伤害可不是件什么好事，对游戏过程也没有任何帮助。

Castlevania : Aria of Sorrow
恶魔城－悲伤的咏叹调

[illegible]	GBA
[illegible]	Castlevania : Aria of Sorrow
[illegible]	恶魔城－悲伤的咏叹调
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	无
[illegible]	VBA-Rerecording 15以上版本
[illegible]	2003-05-17
[illegible]	Atma
[illegible]	27:46
[illegible]	18897
[illegible]	10





游戏简介

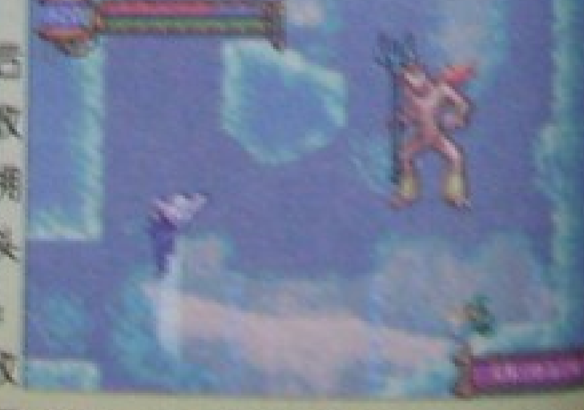
《恶魔城-悲伤的咏叹调》为 GBA 上推出的三部曲最后一作，终于与掌机上为系列扬眉吐气的作品，其水准远非前两作所能比，业内对其的评价已经不亚于最高作《月下》。无论是系统、画面、音乐还是手感都无可挑剔，隐藏要素也很丰富，真是让人眼睛一亮。



本作中的故事以未来世界 2035 年为舞台，游戏中玩家将扮演主角 SOMA CRUZ，并与朋友 MINA 在一次日蚀力量的牵引下来到可怕的吸血鬼 DRACULA 的城堡中而展开一段魔幻的冒险探索。游戏基本上与之前系列相似，玩家一样在城堡各处进行探索，但跟以往的恶魔城系列不同之处在于系统操作方面：往作是以收集五种主道具再配合魔导书来释放攻击，而这次却是以崭新的“魂系统”以及各种可装备的武器来进行攻击。



玩家所扮演的主角 SOMA 可以藉由打倒敌人后吸收敌人的灵魂来使用敌人的能力。比如当玩家吸收会丢掷骨头攻击玩家的骷髅怪的灵魂之后，便可以拥有丢掷骨头攻击的能力；当玩家吸收斧头武士的灵魂之后，便可以跟斧头武士一样挥动大斧之类的武器进行攻击，使游戏的主角攻击模式变得更加地丰富，相信这些变化都会给玩家带来全新的体验。



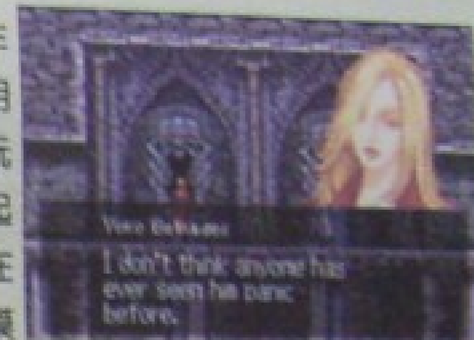






录像说明

通过观看录像我们应该可以用“神速”来形容作者的过关进程。而 Atma 用 18897 次的重录次数也证明了他的努力并没有白费，录像的精彩程度想必看过的玩家都会不约而同的竖起大拇指。另外 Atma 在通关之后用 JULIUS 模式还打了一个快速通关录像，其过程只用了大约 6 分钟左右，确实非常了得。

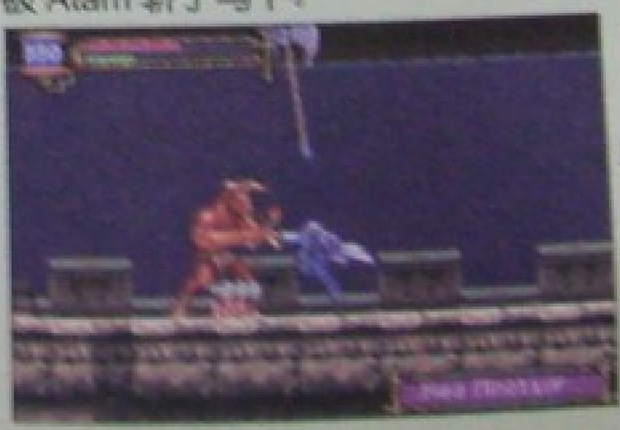




攻击武器的选择

录像的关键技巧在于攻击武器的选择，而选择的好坏与否有时候会关系到整个录像的成败。在这里 Atma 大概分三个阶段分别选用三种不同的武器来进行过关。第一阶段的武器就是最普通的刀 BASELARD，别看它攻击力小，在作者娴熟的操作技法上它的攻击力瞬间得到大幅度提高，前面几关的 BOSS 甚至有时候还没来得及出招就被 Atam 斩于马下。





第二阶段作者选择了那把拥有双倍攻击力的武器，正是它能使敌人双倍去血从而大大加快了游戏进度。第三阶段 Atam 则选择附带火焰攻击效果的武器——LEAVATAIN，虽然它并不是最出色的武器装备，但它在攻击速度和攻击效果方面十分出色，在与 FLAME DEMON 搭配使用之后效果就更加明显了。我们也可以从录像中看出作者选择这些武器自有他的用意，那就是能够有效地消灭敌人来争取更多的时间。



2011/ 2/11

速度决定一切



Atam 能在如此短的时间内将游戏打通，除了之前所说的武器合理选择之外，还有一个决定因素就是“速度”。整个录像过程显示 Atam 从头到尾都是滑行前进，一路上没停下来过，在前进中攻击敌人也基本没出现失误。由于要一路向前冲，Atam 往往只攻击那些阻碍他前进道路的敌人，而对其他的“骚扰者”要么不予理会，要么就巧妙避开。



正是出于这个目的，录像中才上演了许多精彩镜头，而其中最令人叹服的就是 Atam 的提前预判能力。为了不影响游戏进度，Atam 往往在那些血较多的敌人还未出现在画面之前先投出标枪将它们打虚血，然后过去只需补上一刀就完事了，这就要求作者对何时何地会出现敌人的情况十分了解，从而做出提前判断。综合这些关键因素之后，录像进展能够一气呵成也在情理之中，当然，还不能排除重复录制的时候需要足够的耐心（笑）。



作者的录像随笔

在录像录制结束之后作者都会记录自己的心得体会以留作参考改进或者与他人分享，下面是部分作者为此录像写的随笔：



录制此录像要达到的目标（GOALS OF THIS MOVIE）：

1、在最快的时间内通关。

2、避免受到敌人的伤害。

3、利用在游戏过程中交到的好运气。

4、抓住游戏设计过程中出现的一些漏洞。



虽然我给自己定下的目标中有一条是避免受到敌人的伤害，实际上我还是在三个主要地方因为去血而不得不做 SAVE。

1、在 Study 那关里面有一处用四根骨头柱子相互堆叠的地方。

2、当我打败大装甲（GREAT ARMOR）并得到 Malphas 的灵魂之后，在返回通过 STUDY 的路上。

3、在通往地底下的入口处，有个场所里面到处是针，去血之后你会发现下降的速度会大大加快。



SD GUNDAM G GENERATION

SD高达G世纪

PLAYSTATION

高达编年史 简单补完

责编/Taka

上期给大家介绍了 PS 上的 SD 高达 G 世纪三部曲，不少朋友还来信希望将其它机种的 G 世纪给补全。加上上次放的 ISO 又有点问题，所以这期就花一点小篇幅给大家把这一系列给补完吧。

先说说上期那个 SD 高达 G 世纪 ZERO 的问题吧，那个光盘中的 7z 压缩包是制作的时候失误造成的人为损坏，在这里对大家表示抱歉，这期已经在相应的目录给补上了，上期那个大家就不要再去尝试解压了。而至于上期提到那两个 SD GUNDAM OVER GALAXIAN 以及 SD GUNDAM G CENTURY，也就是 PS 上的早期游戏 SD 高达 - 战斗在宇宙和 SD 高达 G 世纪，由于并不属于正统的 G 世纪系列，所以游戏的 ISO 就不再提供了，如果以后需求的呼声较高再考虑补上，毕竟光盘要优先考虑与文章结合较紧密的游戏以及需求量大的 ROM。

掌机上的G世纪

游戏名称	SD Gundam G-Generation - Gather Beat
中文名称	SD 高达 G 世纪 - 集中打击
发售日期	2000 年 7 月 13 日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类



BANDAI 于 2000 年在自己的手掌机上推出的 SD 高达 G 世纪第一部作品，随游戏还同时发售了以游戏主题风格为标记的限定版 WS 主机。由于 WONDER SWAN 是自己公司的游戏主机，所以机能自然是摸得非常透了。游戏的画面描绘得非常亮丽，利用 WS 独有的液晶显示屏，我们可以看到精美的高达机器人形象，能够在机能有限的手掌机上面看到这样的游戏画面，相信不少人都会感到吃惊吧。游戏是以高达正史为背景设计的流程关卡，所包含的高达系列剧情和登场人物机体也几乎涵盖了所有已知系列，以下便是本作所包含的高达系列：



由于卡带容量有限，所以不可能在WS上重现PS版本那样庞大的培养系统，所以本作采用的依旧是原作人物为主线的剧情发展模式，玩家们就像在扮演历史上的高达驾驶员演绎着一段段经典的情节一样，一步一步把游戏完成。游戏总计20关，也不可能把以上系列全部完整地再现，只能是多部情节同时穿插在一关或者几关内交错进行。而作为一个高达游戏迷，自然还是更在乎游戏的系统了。本系列的系统中有几点还是颇具新意的，让我们一个一个来看看：

Mobile Suit Gundam
Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team
Mobile Suit Gundam: The Blue Destiny
Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket
Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory
Mobile Suit Zeta Gundam
Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack
Mobile Suit Gundam F91
Mobile Suit Victory Gundam
Mobile Fighter G Gundam
New Mobile Report Gundam Wing
After War Gundam X
Turn A Gundam

小队系统

在游戏中你可以自由的将多个单一作战单元组合成一个小队，以小队的形式移动和进攻，不过整体的移动距离会因小队中各单体的能力相抵而受到一定的影响，但攻击力就非常可观了，在一些艰苦的BOSS战当中需要合理运用。

IDs

机师具备的特殊能力，类似于战略游戏超级机器人大战中的精神，有了这项能力之后，游戏便更偏向于个性化，不同机师由于原作中的能力差异所拥有的IDs也会有不同，在游戏中合理使用IDs会直接影响战斗的结果。

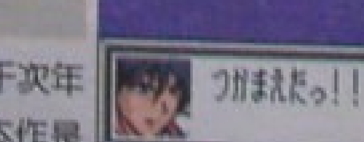
触发剧情

在游戏中特定人物的临场会触发预设的剧情，这些剧情都来自于原作中的经典场面，触发了特定的剧情在关卡结束后系统会颁发一定的奖励经验，同时还有可能获得额外的机体机师加入，而且本作中剧情对话是不会影响下一步的行动的，也就是说完成了剧情对话还可以继续攻击，可以说是人性化了不少。

特殊关卡

达成了某些特定条件之后可以进入这类关卡，大大增加了游戏的挑战性和耐玩性，特殊关卡内的敌人都不弱，除了可以获得额外的经验外，还能获得不错的机体。

游戏名称	SD Gundam G-Generation - Gather Beat 2
中文名称	SD高达G世纪-集中打击2
发售日期	2001年6月14日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类

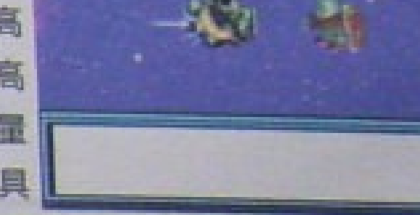




作为Gather Beat系列的续作，于次年登陆BANDAI的彩色手掌机WSC。本作是WC系列主机的Gather Beat系列最后一作，各方面都在前作的基础上大大加强。无论是剧情的衔接、升级系统的改良、作战指令的人性化等等，我们都可以看出制作公司的用心改进。本作在很多网站的评分都非常高，应该算是天鹅主机上最好的G世纪系列了。与前作一样，相应的剧情介绍还是留给大家慢慢体会吧，毕竟玩过前作的朋友应该很容易融入其中。

游戏名称	SD Gundam G-Generation - Mono-Eye Gundams
中文名称	SD高达G世纪-独眼高达
发售日期	2002年9月26日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类





Gather Beat系列完结的一年之后，BANDAI又在其彩色手掌机上推出了一款全新的G世纪游戏，那就是这款独眼高达。本作的系统并没有多大的变化，其卖点在于新增了一个原创的高达系列-独眼高达。根据游戏中有限的资料显示，独眼高达开发于吉恩与联邦正式对抗之前，依靠双方的技术力量共同完成，因此独眼高达同时具备扎古的独眼系统，还具备高达的V形天线。在提坦斯暴政时期，为了夺回被奥古抢走的MK2高达，提坦斯方面被迫启用了这个被封存许久的高达系列，谁知道一并被奥古夺走。之后奥古对其进行了全面的改造，机体本身也被涂装成了白色（正义的象征？），还具备某种爆走的潜质……

真正玩过本作的朋友应该很清楚，游戏的主线依然是严格的遵循高达纪年顺序的，每一系列的登场时间和顺序与以往的G世纪作品并没有多大的出入。游戏中也对机体的小队变成系统作了微调，按照机体自身的重量来决定编成的具体情况，很好的调节了游戏的平衡性。不过由于本作被很多人看成是外传系列的作品，加上WSC本身就不是主流的机种，所以本作的受众群体并不是很大。

游戏名称	SD Gundam G-Generation Advance
中文名称	SD高达G世纪A
发售日期	2003年11月27日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类

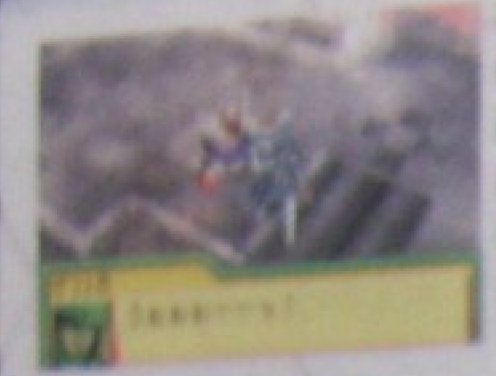




2003年底，著名的G世纪系列诞生于当时如日中天的任天堂手掌机GBA。对于任天堂主机的拥有者来说，这无疑是一个意外的惊喜，本作的推出也使得GBA玩家能够体验G世纪这款杰出战略模拟游戏的魅力。介于外界的呼声，本作中首次加入了高达SEED这个全新的高达系列，并且其剧情一度成为了游戏的主线，也正是由于这一巨大改变，使得众多资深高达游戏玩家感到不适，游戏中一些老牌的高达系列剧情被压缩，SEED成为了主角，使得本作引来了巨大的争议。



由于GBA的机能相对于WSC要强大，所以本作中的游戏画面表现力要明显进步了



不少，但首次采用的斜45度战斗画面并没有得到广泛的好评，游戏的战斗动画也谈不上华丽，不过机体的资料和隐藏要素还是相对以往要多得多，然而隐藏关卡条件的不确定性给玩家达成条件带来了一定的难度，可以说本作最痛恨的人不少，但总体评价还并不如以往的作品。

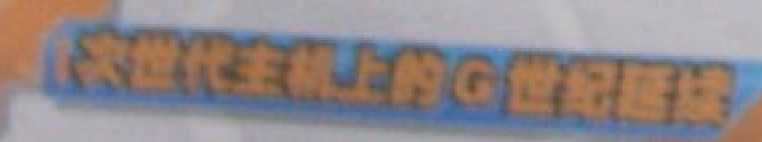
游戏名称	SD Gundam G-Generation DS
中文名称	SD高达G世纪DS
发售日期	2005年3月28日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类





2005年，G世纪登陆任天堂最新手掌机NDS，利用NDS独有的触摸屏操作功能，可以更方便的操控这类游戏。同时由于机能的增强卡带容量的增大，游戏的内容得以更加充实，总计25关，AB双路线的设定，各种机体图鉴的收集，以及隐藏模式的开启条件，隐藏人物的加入条件等等，决定了该游戏就算是玩通两轮都无法实现完美。不过好在游戏的难度相对GBA版有所降低，各种主角系机师的能力都高得让人感觉不可思议，而且通关后可以选择关闭战斗动画，大大缩短了游戏的通关时间。目前介于NDS模拟器的现状，估计想玩到本作的朋友还是必须有NDS主机以及相应的烧录设备才行。

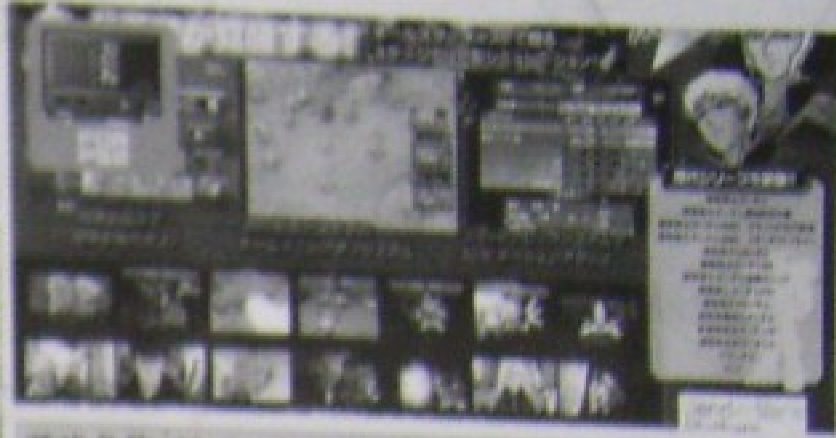




次世代主机上的G世纪延续

下面几款SD高达G世纪系列属于PS2或者PSP主机，这对于模拟来说还比较遥远，笔者也没有时间和条件一一去打过，所以不便评论。G世纪系列在今后各种现役主流机种上还会延续，有兴趣的朋友可以继续关注，在适当的时候我们会继续收集相关的资源与大家分享。最后感谢大家耐心阅读完本文，有任何意见欢迎发信至杂志信箱 ezmag@163.com 来提出。





游戏名称	SD Gundam G-Generation Neo
中文名称	SD高达G世纪NEO
发售日期	2002年11月28日［2005年2月17日发售BEST版本］
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类





游戏名称	SD Gundam G-Generation Seed
中文名称	SD高达G世纪SEED
发售日期	2004年2月19日［2005年2月17日发售BEST版本］
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类





游戏名称	SD Gundam G-Generation Portable
中文名称	SD高达G世纪P
发售日期	2006年8月13日
发行厂商	BANDAI
游戏类型	战略模拟类

汉化情报站

近期以来，著名汉化游戏新闻站点汉化情报战的逐渐复苏使得信息量大增，各汉化小组也由于假期的临近而逐渐重组和恢复，利用难得的假期时间，让我们来好好体验一下大量汉化游戏所带来的乐趣吧。

对于有卡想捐卡的朋友，可以参考下面的相关 Dump 卡组织：

FC 卡：游戏汉化联盟（http://j2c.126.com/）（http://www.romchina.org/）

GB/GBC/MD 卡：天空联盟（http://www.bnxc.com/）

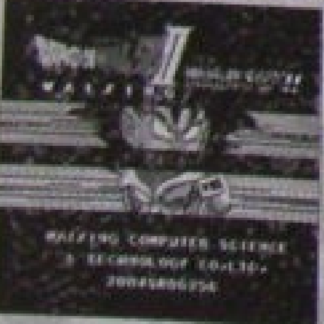
文/模拟地带创作室/冬虫
责编/Cotolo

FC Nintendo Family Computer

近一段时间来 FC 的汉化或者中文游戏的出现开始呈上升趋势，这也与学生们逐渐开始放假有关，毕竟从事游戏汉化的大部分还是学生，假期使他们有了更多的空余时间。我们曾经多次报道过的中文游戏补完计划最近也得以顺利地继续展开。而 FC 汉化游戏由于种类繁多数量庞大，很多都存在需要特定模拟器来运行的特点，所以请大家在运行的时候注意选择该游戏运行所需要用到的模拟器类型和版本，否则将会出现中文显示乱码的情况。

惊风工作室

惊风工作室是一个最近成立的汉化工作室，或者说是几个游戏爱好者凑在一起成立的小站更合适。近几周内惊风工作室在网站上放出了几个外星汉化的中文 FC 游戏 ROM，由于是有组织汉化的游戏，所以汉化质量当然比较令人满意，不过外星科技的这几个中文游戏在 DUMP 下来之后都由于 MAPPER 兼容性问题无法被大多数模拟器正常运行，需要用特定的模拟器才能正常看到游戏里面的汉字解码。







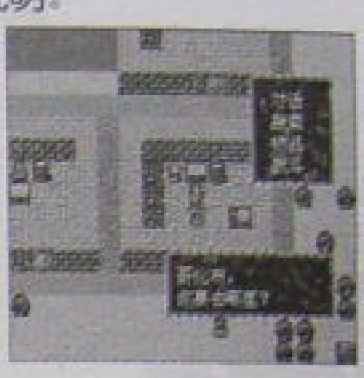


让我们来看看惊风工作室放出的这四个游戏，分别是《龙珠 Z2》《龙珠 Z 外传》《哥伦布传》以及《霸王的大陆 2》。曾经玩过很多 FC 游戏的朋友应该很清楚这几个游戏的份量，《龙珠 Z2》在当时可以说是开创了卡牌类 RPG 的先河，游戏本身出色的系统加上原作精彩的剧情铺垫，中文化后自然是不可多得的重温极品。《龙珠 Z 外传》的剧情是完全原创的、故事紧接着《龙珠 Z2》，系统也作了小幅度的调整，但总体感觉不如前作，剧情方面不具备亲切感是一方面，游戏整体节奏偏快不好控制也是一大败笔，但中文化之后确实值得一玩。

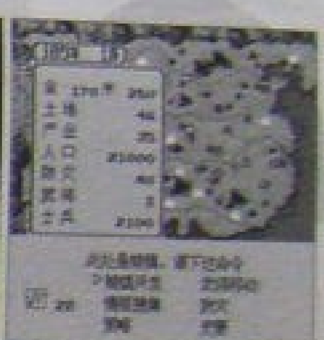
中文版本相对日文版本的区别：
1、变成中文了。
2、有外星的版权声明。
3、记录方式变成电池记忆了（原来好像是 EPROM 记录的）。
4、天下第一武道大会没有了。
5、有文字显示的地方会比较慢（这个似乎是外星很多汉化游戏的共同问题）。
6、非固定位置的龙珠位置改变了（龙珠雷达显示似乎有问题，害我找了半天）。
7、物品满时的数量少了一半。

《哥伦布传》号称黄金中文版，这个游戏笔者没有接触过，是不是外星科技原创的还不清楚，不过该游戏需要用 SMYNES 这个中文模拟器来模拟，否则里面的汉字显示不全，请大家运行的时候注意看说明。









最后一个《霸王的大陆 2》也是公认的经典，传说只要爱玩三国的都玩过它，网上对它的研究说能写成一本书都不过分。人设方面比 PS 的好多了，还有变身秘籍，三国迷必玩之作，绝对是吐血推荐！ FC 时代不知道多少人从这个游戏开始了解到战略模拟类游戏的魅力所在，虽然游戏中采用的三国历史题材远不如光荣公司的同类游戏来得翔实，但本着先入为主的原则笼络了大量的爱好者，中文化之后更是值得好好回顾一下。

大家玩到以上游戏的同时不要忘了感谢惊风工作室无私的提供，有空多去访问他们的网页 http://tszone.512j.com/

火焰之纹章外传－索菲亚复苏

欢渡儿童节，放出了外星科技的《圣火外传一索菲亚的复苏》中文版，也就是我们常说的圣火徽章外传。这次放出的是外星科技的 ROM 版本，也是由惊风提供的卡带。其实根测试人员所说这个单独的 ROM 在质量上是不如宣云的那个整合版本的，而且还有不少的 BUG，大多是翻译错误或者乱码，不过正常通关还是没有问题的，还有些问题例如开始没有难度选择，结尾





据说有删减等应该是外星为了扩容字库增加容量造成的，总的来说这个独立的ROM还算过得去，游戏竟然用MD的《梦幻模拟战2》的艾尔文团LOGO，可是也没办法，外星技术嘛，地球人都知道怎么回事，呵呵……

中文游戏修正版





由网友SSforME提供的两个中文游戏修正版，都是修正了游戏中的记忆问题，也就是卡带的电池记忆问题，本来这类问题用模拟器玩问题不大，但是要到特殊主机上的FC模拟器来玩（比如手机），就需要用到电池记忆功能了。两个游戏分别是外星科技的《最终幻想3》中文版和《第二次超级机器人大战》中文版，我们应该对网友SSforME的敬业精神表示钦佩。

中文游戏补完计划三周年献礼





转眼又到"计划"3周年了，3周年1000多天，实在是很长的时间了，说实话现在好像对这一天已经有一点麻木了，想一想这3年，反正一直不温不火，也就这么过来了，但是这样的一天，还是很值得庆祝的！

还记得3年前的那一天，那一天还记得是放出的《龙珠英雄》这个中文游戏，那一天我记得我是非常高兴非常兴奋的，那一天还有很多朋友也很高兴……

还记得可文活着的时候总是上线就来要最新ROM，还记得来福搞《赌神》的那一天，还记得很多给计划捐卡的朋友，像puszta、GXB、天空，还有站内的那些前成员的支持，AS、DS、色豪、团团……

可惜3年了物是人非，可文已魂归天国，来福好像也退出了汉化界，很久看不见了，puszta也看不见了，最近生意还好吧？付前辈现在也还好吧？我们站现在也没落了，大家都忙，很多人都失踪很久了。现在惟一庆幸的就是"计划"一直没有停止，虽然一路忽快忽慢磕磕绊绊，但是毕竟走过来了，现在想想觉得当年大家还是很有超前意识的，看看现在从天空联盟到意志之路，走的仍然是我们当年闯出来的那条道，这就说明我们并没有走错路，这就足够了。

为了庆祝"计划"3周年，放出南晶科技的FC游戏《真侍魂-武士道烈传》，卡带由网友"幻想"提供，ROM由本站"tpu"DUMP，属于"中文游戏补完计划"的一部分。汉化不死本站不灭，汉化情报站的不灭计划就与大家同在……

说说游戏本身吧，大致玩了一下感觉还是非常不错的，应该是由PS同名游戏经过重制得来的，很大程度上还原了游戏的原来剧情，画面和音乐自然要缩水了，而游戏的类型也与原作一样属于RPG，熟悉原作或者熟悉侍魂的朋友可以尝试一下，我想玩这游戏不是为了追求游戏的完全移植，当作茶余饭后的调剂作品即可。

MD Sega Magazine

爆笑三国

MD游戏的汉化近几个月都没多大进展，直至六月下旬才发布了仍然由玩家147201688带来的《爆笑三国》，按照6月1日发布的MD《爆笑三国》、《大航海时代2》繁体中文版修改，除有些图片未简体化，其他都简体化了。



MD爆笑三国其实对许多玩家来说比较陌生，由于第一次接触的是FC上的作品，感觉很不错，所以对本作更是产生了浓厚的兴趣。主角依旧是刘、曹、孙，选定刘备，开始。总的来说，本作还真是有点扯，但又不会使人很反感的那种。当我在战役中看到刘备战刘邦的画面，还以为是情节错乱，所以对之后的关公战秦琼，张飞战李逵，赵云战罗成也不以为然了，没想到外援中又看到了姜子牙和伍子胥……这时候，我知道该作完全算是个联合大作战了，不仅扯上了三国、水浒、西游乃至隋唐、四大美女、成吉思汗、花木兰、岳飞、方世玉、黄飞鸿均有登场，想象一下有孙悟空帮忙打仗是多么爽的一件事啊！在战斗中还涉及到了多兵种转职，并相应的伴随着特殊技能，增加了不少趣味性，搞笑的对话和战斗画面依旧是爆笑三国的老字号招牌，比如其中的轻骑兵是开着轻骑打架之类，接着是宝物购买，从原本中规中矩的刀、剑、棒，发展到了弹弓、飞机、大炮，可以在单个战役中增加人物的能力值，这也是一大亮点，当然游戏难度也会因此而得到相应的降低，因此本作还是很值得一玩的，没有多少拖泥带水的成分，感觉其整体相当的顺畅，战役全部打完仍然是感觉意犹未尽，强烈推荐！



推荐使用GENS模拟器来玩该游戏，模拟画面质量相当好，但是存在2个问题：
1. 使用快捷键读取即时进度会产生大面积花板，而使用选项读取则正常。
2. 最后一关，在画面上会出现轻微花板现象。

2011/ 2/11

SFC Super Nintendo Family Computer

盖亚幻想记





历时近两个月的盖亚幻想记汉化工作终于在网友北欧和MagicMirror的共同努力下圆满完成了。这次一次性放出100%剧情+98%菜单的汉化版，是希望大家看到他们两个汉化新人交上的第一份“作业”。汉化期间他们遇到了很多的困难，但都凭借两个人的努力和坚定的信念一一解决掉了，其中尤以MagicMirror的功劳最大。因为当时在寻找合作伙伴时，北欧只是作出了码表和导出了文本，由于文本中夹杂大量控制码，所以并没有解决最根本的文本导入问题，MagicMirror加入后首先研究了文本的调用方法，确定是指针调用后编写出了相对应的程序，后来的菜单还有少量漂浮文本也是一样，每一部分他都编写出了相应的程序，大大加快了汉化的进程，可以说没有MagicMirror的帮助，北欧个人将很难这部游戏完美的汉化。而后期北欧也可以专心的翻译文本，尽量吃透剧情，因为这部游戏的剧情是很有深度的。据说游戏的剧本是出自日本著名SF作家大原麻理子的小说，其它包括人设呀音乐等的担纲也都是当时业界数一数二的人物，这里就不一一赘述了，有兴趣的玩家可以搜搜看。

虽然进行了一定的测试，但还可能会出现一些难以预料的BUG，所以希望玩家在试玩后给予汉化小组反馈，以便尽量及时的调试和更正。最后还要感谢在破解过程中给予指点的死神前辈和在翻译过程中提供帮助的日语群的伙伴。

汉化作者留给大家的话：

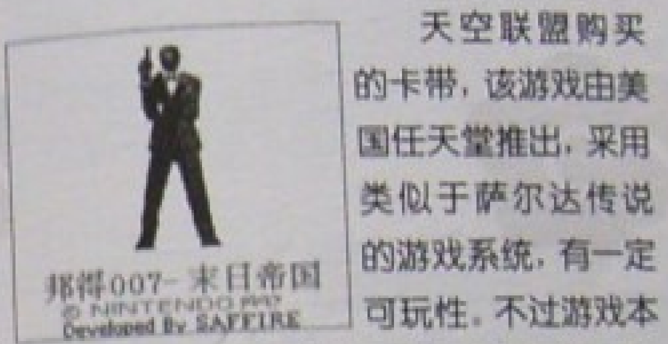
这次汉化完成后，我感触最深的就是汉化很有乐趣，一旦你全身心投入，就会对制作游戏的人充满敬意，得到意想不到的收获。可他也同样是个苦差事，不论是谁连续N天对着一堆代码或是看着海量的文本也会想吐吧。不过还是前辈们经常说的那句话汉化最需要的就是坚持下去的恒心，并且不只在汉化领域，一个人如果缺乏恒心的话，他在任何领域都不会有所作为！作为一个中国玩家可以说既是无奈的，又是幸福的。无奈的是因为我们的国情和各种其他原因导致到现在我们还很难找到购买行货和正版的渠道。

我们这一代可以说从FC黄卡开始就一直是和海贼版度过的，并且游戏商因为我们的盗版问题很是瞧不起我们，直到现在还对我们的市场持观望态度，就拿这次的盖亚幻想记来说，游戏在1993年推出了日版，取得不错的反响后在1994年先后推出了美版、英版、西班牙语版、德语版还有法语版，可就是没有中文版，这是什么原因呢？大家都应该知道吧。不过同时我们又是幸福的，因为有这么多的汉化人无私的进行游戏汉化，使我们可以品尝到原汁原味的本土游戏，而没必要等待某某游戏商的施舍（比如樱花大战、鬼武者等授权汉化版），在此向他们致敬！最后希望广大玩家继续支持我们，并且加入到我们的行列中来，毕竟人多好办事嘛，哈哈！

GBC GameBoyColor

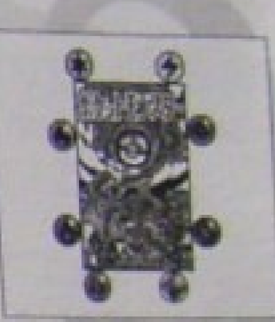
GBC的汉化游戏大多是隶属于中文游戏补完计划中的D商汉化作品，可以这么说，GB和GBC中文游戏的收集主要还是去寻找那些市面上曾经出现过的D商汉化卡带来DUMP。本次放出的几个GBC汉化游戏大都是利用五一或者六一假期时间上传的该类作品，对掌机中文游戏有兴趣的朋友可以尝试一下。

007-末日帝国



天空联盟购买的卡带，该游戏由美国任天堂推出，采用类似于萨尔达传说的游戏系统，有一定的可玩性。不过游戏本身是黑白的，好不好玩就仁者见仁智者见智了。汉化版由不知名D商完成，流程对话的汉化基本完成，系统菜单到没有汉化，不过弯下去应该不会遇到什么困难。

因为dump的原因，只有使用NOGBC这个模拟器才能完美模拟，大家切记！此ROM系由“K先生”DUMP，以及口袋妖怪网（http://www.pmgba.com）的朋友们友情帮忙测试，鞠躬致谢！



另外汉化情报站打算利用广告筹集一些资金收购部分即将失传的卡带，希望有愿意做广告业务的客户或有能力帮助联系广告业务的朋友请直接联系QQ61080056或者MSN：youren000@hotmail.com，先谢谢了！

数码暴龙2

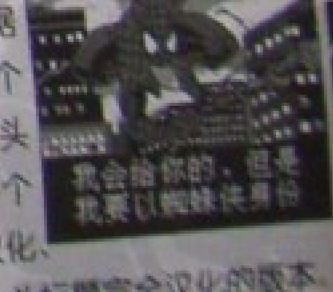


天空联盟捐献的卡带，利用GB烧录器成功导出的ROM，可以在模拟器下成功运行，数码暴龙的游戏实在太多了，所以这一款也不知道具体是哪一代汉化得来的了。

口袋明珠

五一期间放出的GBC中文游戏《口袋明珠》，其实是汉化的《口袋妖怪卡片2》。

蜘蛛侠



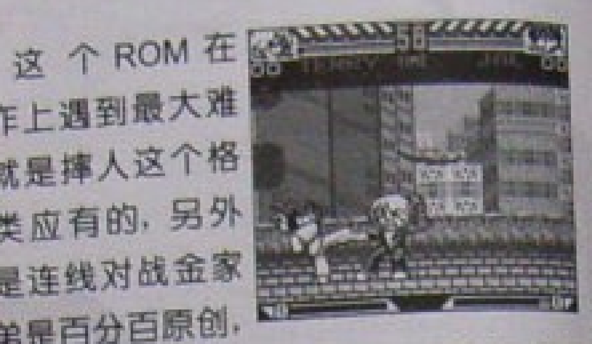
天空联盟雪竹提供的这块卡带，据了解该游戏存在三个版本，一个是有片头标题没有汉化、一个是有片头标题半汉化，而这一个是没有片头标题完全汉化的版本。以动作游戏游戏中的大部分剧情都汉化了，以动作游戏来说玩起来应该是没什么难度了，该卡带的

发布是为了纪念5月16日去世的联盟成员沧海之叶，希望她一路走好。

饿狼2003

此卡带由天空联盟梦天引领下买到，以GBC来说质量不错。其实类似的格斗游戏买了不只一个，可惜只有这个导出后能玩，其它则有待能者破解了。游戏的标题画面由街机版狼之印记修改得来，整体感觉不错。

天空联盟的梦天话：此卡原制作商是新特奇，而这个游戏有个传说的泄露版，也就是上年K先生的泄露事件。当年那个其实是内部测试版，而真三国无双已传到外国人的站上其一发不可收拾，请大家在玩到新ROM同时千万不要被眼前利益冲昏了头脑，迟早会发布的事变成到最后不能发布，这个可不是DUMP者不肯而是LAMER的错。



这个ROM在制作上遇到最大难度就是摔人这个格斗类应有的，另外就是连线对战金家兄弟是百分百原创，是以金家潘为原型改动而成。画风有点像NGP拳皇R1，其实都是台湾那边的美工做的，所以强就是强，当然最强的还是龙珠格斗2005可以说其水准堪称精品中的精品。

GBA GameBoyAdvance

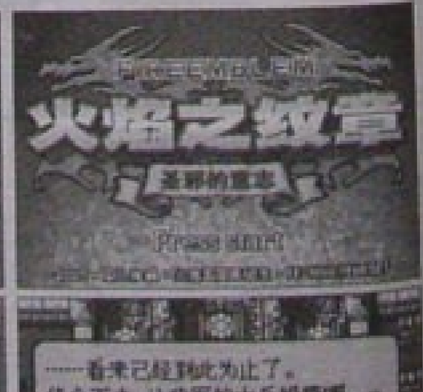
本月的GBA汉化游戏重头戏应该数《火焰之纹章-封印之剑》的发布了，另外暑假到了，相信还有更多GBA中文游戏涌现出来，毕竟以现在的技术条件来看，GBA的游戏汉化是最多人接触也是最容易找到技术资料下手的，喜欢收集GBA中文游戏的朋友看来又将迎来一个鼎盛的ROM发布高峰期。

火焰之纹章-封印之剑

GBA上的火焰之纹章三部曲，封印之剑是最早的一部，按理说也应该是最早汉化的一部，不过之前汉化的效果不甚理想，于是火花天龙剑联系汉化人"杀千刀的"将游戏再度重审了一遍实现完全汉化。这样三部作品都在火花天龙剑的监督下实现了完美汉化，也算是为GBA上的火焰之纹章系列画上了一个完美的句号。

有了狼组的破解和国内知名火焰纹章专题站点火花天龙剑的参与，大家大可对游戏的汉化品质放心。另外今年4月发布的GBA《火焰之纹章-圣邪的意志》1.4版上期光盘没有收录，在热心读者的提醒下我们这期将补上。该游戏是火花天龙剑在GBA游戏《火焰之纹章-圣魔之光石》的基础上进行修改得到的









原创游戏，对于系列的FANS来说有很大吸引力，而如果你对系列认识并不甚并且也不是太着迷于其中的人物关系的话，当作外传来玩也不过不失。

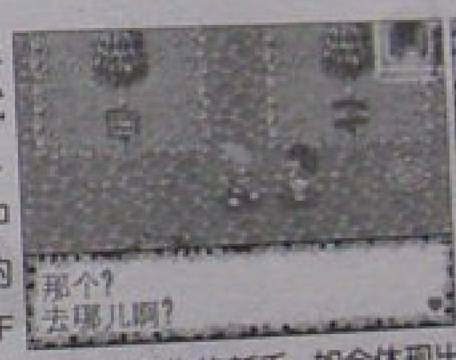
最终幻想4



GBA《最终幻想4》复刻版也于最近推出了汉化版，本补丁基于2.7版制作而成，直接打在已经打过汉化补丁的ROM之上即可。游戏的汉化工作由国内最终幻想专题站点天幻网、游戏汉化乐园、以及PGCG汉化小组共完成，新版本修正内容：

修正了月之遗迹里拿到涅磐后的死机问题，月之老人福索雅的名字问题，统一了土之水晶，剧情里杨的老婆拿到的平底锅改为爱之煎锅，及其他一些错字等。推荐各位使用烧录卡的朋友积极试玩测试。

多卡邦怪物猎人汉化版





SJF对这个游戏的汉化版已经进行了多次测试发布（这次是第九次了），意在一步一步修正游戏中的BUG以及提高自己的汉化水平。汉化作者SJF在一年前还是一个刚刚接触GBA汉化的新手，如今体现出难得的游戏汉化热情实属不易。这次的试玩版中有一个BUG，就是在和酒馆老板说话是会出现好多MM。这不是翻译上的问题，可能是程序上的问题。目前好像除了武器道具店的老板的对话没翻译外，所有NPC任务的对话都翻译了，大家可以放心的开始玩了。

超级街头霸王方块II FINAL版

该游戏是PUNKEMNX在MADCELL和TGB的伤雪合作汉化那个版本的基础上继续汉化的。游戏本身的汉化量并不大，适合于初试汉化的新手练习。



该补丁修正了一个会导致死机的恶性

BUG，剩下没汉化的部分是因为菜单不是完整的图片，而是调用那些字母来组成的句子，也因为这是PUNKEMNX第一次汉化游戏所以技术上不能解决，如果以后有机会，相信他会抽时间完美汉化它。

目前游戏的汉化进度
人物胜利对话：100%
街头方块模式：100%
丹的教学模式：100%
菜单选项图片：20%

汉化制作名单：
破解美工：PUNKEMNX
文本润色：猥琐男
援助翻译：灰米

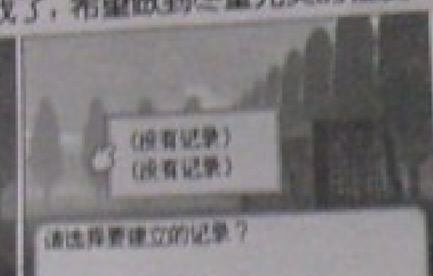
欢乐足球

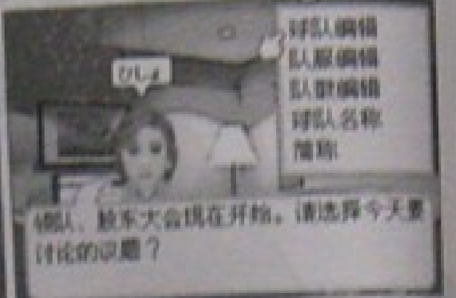
六一期间推出的 GBA 游戏汉化版，作者 void 在两天内连续推出了两个修正版，并且于7 月 19 日推出了完全汉化版。作者原话如下：

为了庆祝世界杯结束，欢乐足球汉化 正

为了维护世界的和平，为了防止世界被破坏，为了庆祝世界杯结束，欢乐足球汉化 正式版已经为大家准备好了。在测试版 2 的基础上，根据对游戏的理解和测试，调整了大量的图片和文本。所有队名汉化到中国联赛的版本，并且提供一个补丁可以补回本来的日文队名。我们很用心的在汉化这个游戏了，希望做到尽量完美的程度，更希望大家能够喜欢。







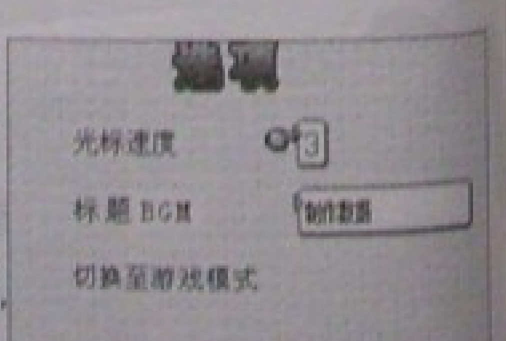
RPG制造

六一期间放出，汉化作者是林拓。补丁没有版本号表示目前这个补丁不是什么测试版，近期不会有什么改动了，毕竟关系到存档中的文本兼容性问题。目前来看，这个汉化补丁已经足以让一个没玩过的人做个小游戏并因此体会到创造的快感了。在实际的编辑制作过程中，基本不会用到未汉化的日文内容。游戏的非剧情文本汉化达到85%，图片文本汉化有 95%，作者原话如下：



接触汉化的第一次尝试，磕磕绊绊地弄出来还是有相当的不足。祝大家能用它制造自己心中的世界。另外，内置游戏和示例游戏的情节依然

是日文。需要说明一下的就是打过这个补丁后游戏依然可以正常导入日版记录，大家可以一起测试一下。当然，字库终究改动过，错字是会有的。关于本补丁的任何意见想法或是牢骚都可以发信到 lintuo1001@163.com 或者到 QQ 群 10280931 讨论。



NINTENDO DS

随着暑期购机的热潮到来，以及国内神游版 IDSL 的发售，拥有 NDS 和 NDSL 主机的朋友逐渐增多，同时 NDS 游戏也逐渐受到更多人的重视。虽然 NDS 汉化游戏的数量和规模都远远不及其它机种，但随着 NDS 模拟器的渐渐成熟，NDS ROM 的汉化工作已经慢慢呈上升趋势。目前出现的 NDS 汉化游戏大多来自于 PGCG 汉化小组，以及一些汉化爱好者群体和个人自发汉化的作品。这其中有些是初试汉化的测试品，有些则是制作得非常用心的作品，大家不妨花点时间试试看。

新彩虹岛

很平庸的一个游戏，汉化的工作量也不大，只能算是一般的汉化作品，汉化的字体也不是很好看，作者 PLUTO 最近正在学习图片汉化，所以选了这个游戏来开刀，大家看看效果，有任何问题可以向作者反馈。



新超级马力奥兄弟

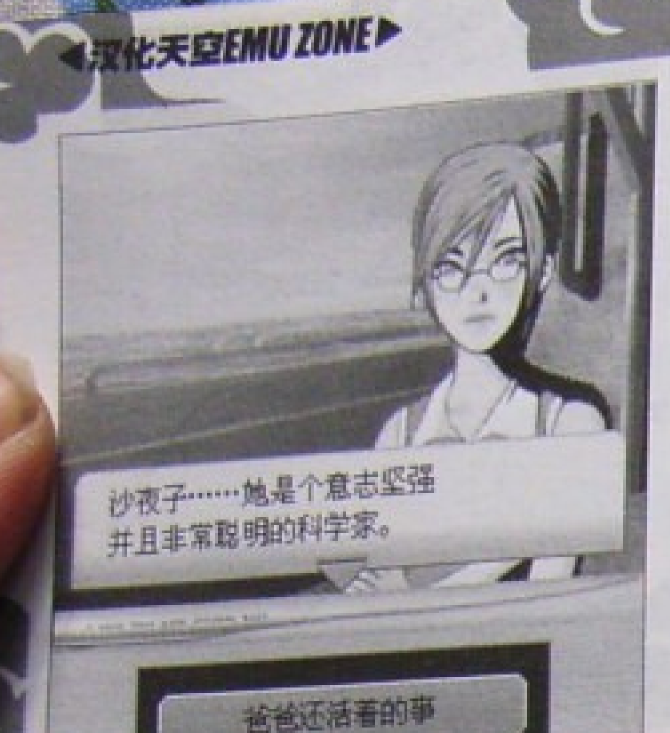
来自于 PGCG 的 PLUTO 汉化的另一个游戏是 NDS 的《新超级马力奥兄弟》，继实验过《彩虹岛》的图片汉化后，接着来研究了一下《新超级马力奥》的 ROM。汉化《新超级马力奥》难度大很多了，图片都是压缩了的，不过很幸运还比较容易破解。



目前 NDS 模拟器由于不支持电池存档，所以不能在模拟器上看到进一步的汉化效果，也就是说不能截图不能做调色板，因此图片汉化效果不是很理想。本次放出的是二次修正版，修正了 MINI 游戏中的白屏问题。现在除了 MINI 游戏中的图片尚未汉化外（找了好久都没找到图片），其他的都汉化的差不多了。文本方面虽然少，但由于是美版 ROM，目前还没这个条件和技术去汉化。剩余的汉化等日版 ROM 出来了再说吧。本 ROM 没有做过多的测试，如果发现发现 BUG，请至小组论坛反映。

双重代码

《双重记忆》又名 Another Code，是一款推理冒险型的游戏，此游戏相当有创意，本作将活用 NDS 的独特机能，利用麦克风和触摸屏等去解决一个又一个的迷题，给玩家以不同以往文字类冒险游戏的全新感觉。

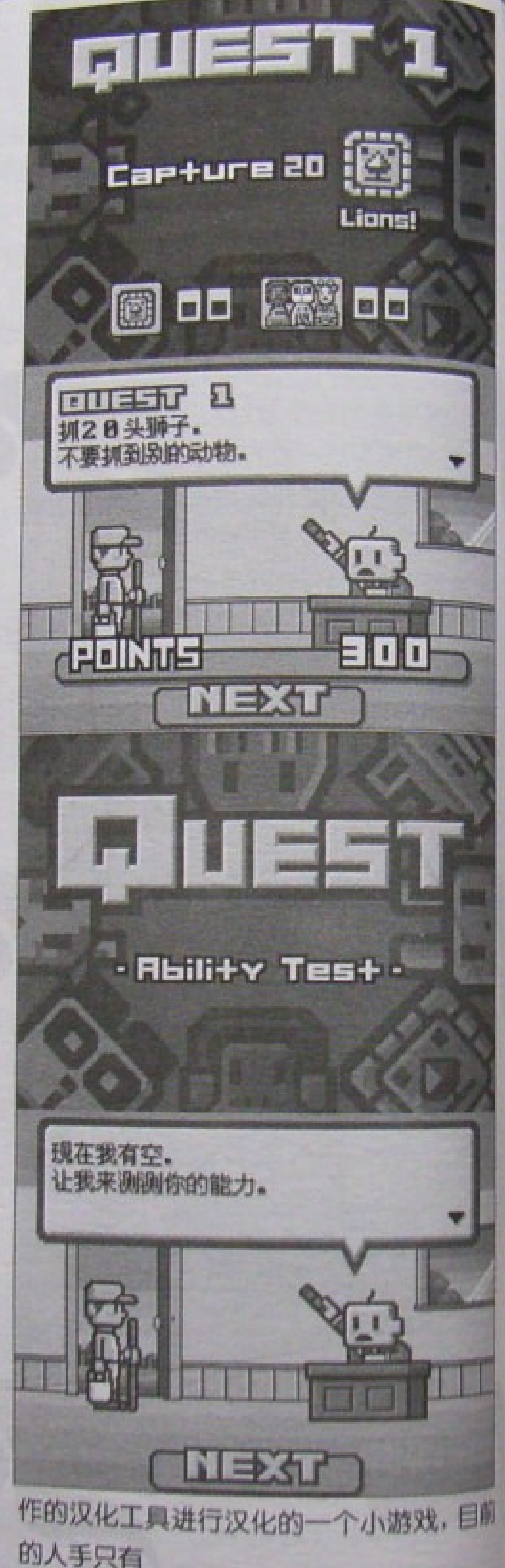


此游戏从4月份开始汉化，在PGCG小组成员LOG的辛苦翻译下，历经1个多月终于完成。游戏的汉化主要体现在游戏中的剧情文本上，因为该游戏属于文字解谜类，所以这方面的工作量要求十分之大。我们通过模拟器可以看到汉化后的字体显示得非常漂亮，与游戏本身的效果结合得很好，就是图片方面涉及到需要汉化的部分一直没有动工，还需要时间来完成。不过这并不妨碍大部分人将游戏打通。使用烧录卡来玩的朋友可以汇报一下游戏的心得和汉化质量给作者。

以上NDS汉化游戏可以统一到以下论坛汇报建议和问题

http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11

动物管理员



这是利用MOBILE论坛的WQSG制作的汉化工具进行汉化的一个小游戏，目前的人手只有

破解：DNA

翻译：FreeFly ルナ

美工还没有落实，所以游戏只能算是纯文本测试版，而且必须进到游戏的任务模式（Quest）才能看到汉化的效果，各位喜欢休闲游戏的朋友可以试试，这个游戏在GBA上都有推出，属于不错的休闲游戏，汉化的难度不高，不汉化玩起来也没啥困难，仅仅是作为练手之用。

川岛隆太教授之脑力锻炼 大人的DS练习

这个游戏在NDS上可以算是非常有名了，在日本可是卖得火得不行。但是我们很多人却因为看不懂日文而无法玩下去，日前TGB汉化小组的YEYEZAI对其汉化可行性进行了研究，图片的汉化基本可以搞定，但因考试及某朋友杂志的关系研究暂停了。



目前游戏的汉化仅仅是只有一个中文修饰过标题画面而已，我们需要等待作者进一步完善。对汉化有什么建议可以通过以下方式联系作者：

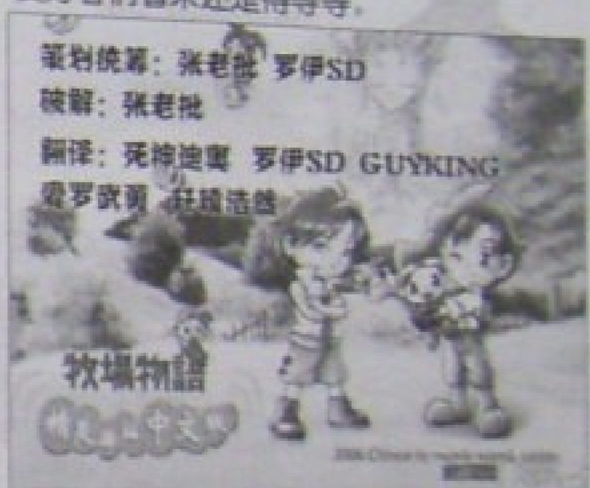
网站 http://www.tgb.net.cn

http://yeyezai.studa.cn

信箱 yeyezai@163.com

牧场物语

NDS上的《牧场物语-精灵驿站》由NdsBbs和MOBILE合作汉化，也是目前NDS上唯一的一款牧场物语中文游戏。试玩了一下感觉还很初步，游戏的标题画面没有汉化，游戏中时常会出现文本显示乱码的现象。不过这次放出的是测试版，正式版本估计要到7月底才能放出，目前汉化小组在NDSBBS论坛征集测试意见，牧场物语的爱好者们看来还是得等等。



逆转裁判

网友DNAsdw汉化的逆转DS的第一章，基本与原GBA版文本一样，改动很小。游戏中的图片未汉化由于模拟器显示问题，下屏的东西都看不到。由于以前有了GBA版的完全汉化版，所以这个DS不完全汉化版只能算是测试专用，用NDS主机的朋友可以烧录进去玩玩看，补丁的制作参考了国外的NDS ROM解压软件NDSTOOL，不过话说回来这汉化补丁可弄得够麻烦的。



PSP

六月初，PSP的《怪物猎人P》的正式汉化补丁发布了，这可是PSP游戏爱好者们最大的福音啊。经过2个来月不屑的努力，这次由CNGBA和PSPPER联合进行汉化的怪物猎人P终于完成了，这次可是正式的1.0版本，相比之前的0.6测试版增加了很多东西。首先感谢大家2个月来以来的支持，在这2个月里汉化小组体会到了作为一个汉化工作者的勤劳、开心、烦恼等种种，也受到了一些人不理解的目光，但是很高兴他们坚持了下来，并且顺利的推出了完全补丁，这里面的经历也只有他们自己能体会了了。希望大家能满意他们的工作，并继续给与他们支持。

游戏里一些语助词比如：啊、呵、喵等，因为字库中没有这些字，所以用比较像的问题代替。比如：喵=苗，所以请大家勿怪，如错别字等也是这个原因。同时里面分行因为地址的关系，所以也会有些奇怪，也请大家见谅。

汉化联盟组员的话：

爱在天涯（程序） 一终于结束了，不过接下来我们会继续做别的游戏的汉化工作，请大家继续支持，谢谢。

毛毛（翻译） 一汉化终于完成了，凑热闹来说两句。其实想说的就是很谢谢大家一直在支持我们。每次翻译到快崩溃的时候我就会看看大家的帖子（其实我每天都有看的，每个帖子都有看的）大家的留言既是压力也是动力，看到大家没一句怨言的鼓励和支持，我真的很开心。谢谢大家了！zapboy、老哥，我马上就要去广州了，赶快准备好钱请我吃饭吧，哈哈哈哈。

小陈（翻译） 一不是我没话说，只是我没有上线。

Bill_22（其他） 一要说的被上面3个人抢光了，首次参加汉化的我，才发现汉化是一件多么需要毅力的免费工作。不过这次的汉化真的是辛苦毛毛了，下次汉化一定给你找几个好帮手，同时希望更多希望造福玩家的朋友能加入我们。

该补丁感谢

www.cngba.com	中国掌机地带
www.pspper.com	中国PSP部落
dinodino	（测试）
JIAFF ◎辉	（程序）
天蓝	（翻译）
b700	（美工）

尤其感谢以上这2家网站给与我们的大力支持，同时感谢以上热心玩友对我们的大力协助。

PS & PS2

三国志-孔明传





网友Lirdrepus制作的PS游戏《三国志-孔明传》完全汉化版，于二零零六年六月十九日正式发布。游戏以RPG传记的形式记载了孔明辉煌的一生。汉化部分文字参考PC中文版《三国志·孔明传》、罗贯中《三国演义》、电子书《诸葛亮传》。汉化了游戏中的大部分文字内容，包括剧情、人物、武器、道具、计谋、选项……

由于时间的关系，只做了简单测试，也修正了不少内容。具体哪些被修正忘记。主要测试路线为：救庞统、救关羽、救刘封、孔明称帝的两个分支。

- 打开动画字幕方法：在游戏设定选择卡通字幕为打开即可，默认为关闭。
- 用了补丁之后，调用日文版存档仍旧有效，存档时的章节名称会出现乱码，但不影响游戏，读取后再存盘时为中文章节。
- 如发现有Bug请去EZ论坛汉化区跟帖反馈或PM作者。Bug内容包括：死机、乱码、缺字、错字、未汉化内容等等。

本补丁格式为PPF2，可用相关软件如PPF-O-MATIC为原镜像文件打补丁，之后用模拟器运行即可。

ePSXe v1.50以上的模拟器的话，可以把补丁放在模拟器目录下的Patches的目录内，打开模拟器，勾上Auto load PPF patch，直接运行镜像文件或CD即可 打补丁后的镜像烧录后成光盘后，可在PS或PS2游戏机上运行，但未作测试。

生化危机4

目前在网络上出现的所谓的《生化危机4》中文版，作者oZ01宣称只是翻译了部分图片而已，剧情都没汉化，所以大家也不必发出过多的抱怨 。制作这个补丁的目的是为了确认几个不确定译名的道具和武器，还没达到能玩的程度，所以请大家不要过度期待，现在该







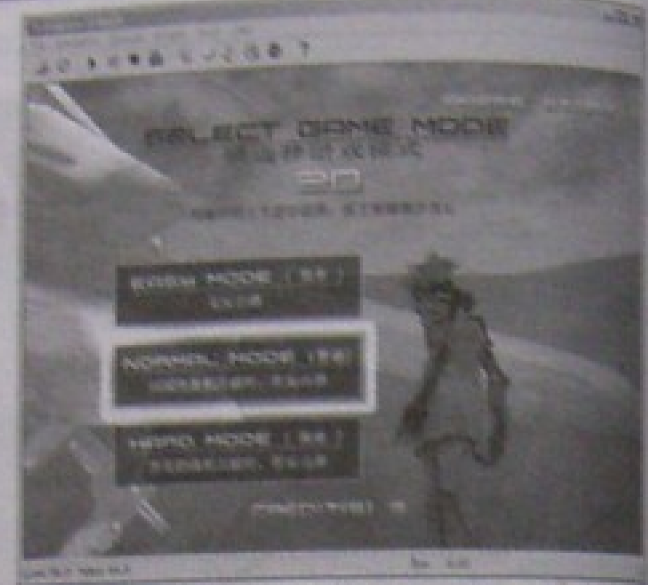
补丁只能用于日版，美版不可，而且只汉化了系统菜单和道具名称，由于有 6 个道具无法确定名称，所以只能根据实际测试来判定具体译名……

目前最新汉化进度为剧情文本汉化至游戏第二章，使用说明都在补丁压缩包里面，游戏中的字体也经过了替换，大家可以看看前面的效果图。

DC & NGC

斑鸠

这次在发布 DC 版《斑鸠》汉化 1.1 版本的同时连同 NGC 的汉化版一同放出，由于 GC 镜像已经经过 wiped 处理，即去除了无用填充数据，若要刻盘玩可能需要先 unwipe（Wiped GCM Fixer v1.5）。因为没有详细测试，所以欢迎各种 bug 报告。



菜单文字中做了大量修改（略过，具体请看说明文件）

斑鸠 IKARUGA
简体中文汉化版
繁體中文漢化版

【发布时间】：
2006年7月
【汉化工作人员】：
菜单：oz01
PVR转换汉化：geeses
美工：JUNE Babywolf
【汉化内容】：
版本 1.1：
开机自定义图片增加“版本 1.1”字样
记忆卡文件说明文字修改为：斑鸠（簡体中文）

【说明】：

因为 Dreamcast 和 Game Cube 主机 BIOS 中的字体为日文汉字，看上去像繁体中文，故菜单、错误信息提示的文字全都是类似繁体中文的汉字。繁体中文汉化版中的文字内容未对港台地区同胞的语言习惯进行修改。应该说，原来游戏中的日文已经全都被中文代替了。若发现还有未修改之处、各种建议与意见、以及那个“AM SHOW 版本”的出现方法，还望来函告之。0_EXTRA 目录中附送各种《斑鸠》相关研究、小说、图片等。信息来源为因特网。原作者、译者、转载者、再创作者保留其各自权利。

【鸣谢】：
www.emu-zone.org
www.romchina.org
www.gameyear.net

韩国的掌上游戏公园 GEEPEE32
GP32模拟器使用介绍

前言

近期突然掀起的 GP32 ROM REDUMP 热潮，使得这个古老的 GP32 模拟器再次吊起了人们的胃口，很多人也拿出了相应的工具包对模拟器进行了汉化。为此我们打算花一点小篇幅来给大家介绍一下这个古老的 GP32 模拟器。

GP32主机介绍

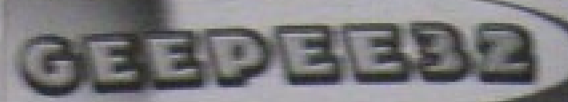
GP32 全名 GAME PARK32，是韩国的一部（也是第一部）掌上游戏娱乐系统，正式对外发售是在 2001 年的 11 月 23 日。该主机的屏幕分辨率达到 320x240，采用 32 位的 ARM-9 主 CPU，机器运行时的核心时钟频率可以达到 166MHZ，内置 8M 内存、512K 闪存，同时他是第一个带有 RF 无线技术的掌上游戏机。同时，大量的各种音频视频媒体格式，都能够通过播放器在主机上运行，许多家用主机的模拟器，也能够很好的被移植到 GP32 这款手掌机上面。

GP32主机硬件规格

在当年，该主机的各项性能参数都凌驾于如日中天的任天堂新一代手掌机 GBA 之上，推出之前便有不少厂商表示了对该主机平台软件开发的浓厚兴趣，也曾传出 GP32 上将开发出像洛克人、少年街霸之类的不朽名作，到最后不知道是传言的真实性问题还是各大厂商之间的协议出现了问题，我们到现在所看到的 GP32 上的游戏软件也仅仅限于大部分韩国厂商的本土作品，鲜有知名日系老牌游戏厂商的大作问世，而如今 GP32 的后继主机 XGP（或者说是改进版本）也蓄势待发，软件阵容还是没有根本的起色。这次通过一些重新 DUMP 的 GP32 游戏 ROM，我们可以对 GP32 的软件阵容做一个客观的了解。

CPU	32 位 RISC CPU（ARM-9）
操作系统	定制/GPOS
存储系统	8MB SDRAM 内存 / 512K 闪存
存储媒体	Smart Media Card（SMC）
显示设备	3.5 英寸 TFT 液晶屏（同屏显示 65536 色）/ 屏幕分辨率 320 x 240 像素
无线传输	2.4GHZ ISM BAND 无线多媒体游戏 4 声道 RF 模块
用户界面	8 方向数控手柄 + 6 个可调操作键
输入接口	专用 USB 连接线
电源设备	2 节 AA 电池可使用 12 小时游戏时间 / 一个 DC 3V 充电变压器
声音设备	44.1 KHZ 16 位 立体声 / 4 声道 WAV 混合 / 16 方位 MIDI、MP3、MPEG 格式支持
其它设备	附带记忆、图像浏览、文本阅读、多媒体播放、电子书查看 等实用软件
体积规格	147mm x 88mm x 34mm / 163 克

GEEPEE 模拟器介绍



GEEPEE32 的作者是著名的 FIREFLY，此人以开发出了第一个（也可能是唯一一个）GP32 模拟器而闻名，现在活跃于 NDS 自制软件的制作和破解。大约在 GP32 这款游戏机发售一年不到的时间内，FIREFLY 便发布了他的 GP32 模拟器 GEEPEE32 第一个版本，支持了当时存在于网络上的 4 个 GP32 ROM（已经是放出了 8 个支持了 4 个的模拟运行）。随后作者 FIREFLY 在 GP32 的模拟方面进行了不少的研究，但模拟器总体进展不大，在界面上算是慢慢成熟了，兼容性也不低，但声音和速度方面的模拟进展始终没有本质的提高。



目前，FIREFLY 得到了来自著名游戏及网络销售商力生的支持（估计是提供游戏机硬件相关材料之类的吧），展开了多项关于 GP32 硬件和媒介方面的扩展研究，比如通过专用的 USB 传输线来备份游戏 ROM 数据和游戏 ROM 制作特殊的强化补丁等。但所有关于 GP32 方面的模拟研究，于 2004 年末就完全中止了，而 GEEPEE32 这个模拟器最新的版本，目前也定格在 0.43 版一直没有更新。不过作者主页上表示该模拟器还处在活动状态，也就是说还有改进和更新的可能。我们就先拿这个最新的 0.43 版来给大家作个简单的使用教学吧。

模拟器最新版本 0.43，目前只有在 Windows 操作系统下对应的版本。我们将模拟器下载后解压到硬盘中某一个目录下，就能清晰地看到 geepee32.exe 这个主程序文件和一个 system 文件夹，该文件夹内包含模拟器运行和调用使用的一些核心文件，我们一般无需过多理会了。但是在使用前，我们需要将 GP32 的 FIRMWARE 固件放到里面，具体的操作步骤这里省略了，因为我们在光盘中已经放置了相应的文件，大家使用的时候不会有提示报错等问题出现。

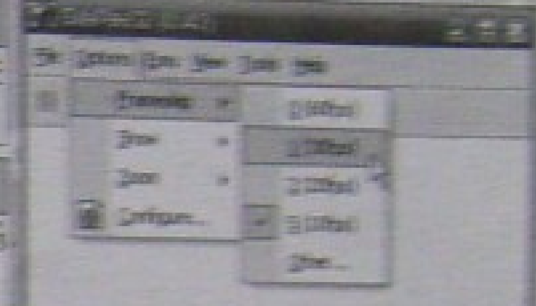
模拟器基本设置

双击目录内的 geepee32.exe 主程序文件，就能够启动模拟器了。模拟器主界面显示之前，会有一个力生的广告条幅弹出，这是作者得到力生的硬件赞助后所采纳的。等待几秒后模拟器主界面出现，一眼看上去非常简洁而实用的主界面，在使用前我们需要进行一番简单的设置。



Name	OS	Size	D/L
GeePee32 v0.43	Win32/DirectX	764 KB	
GeePee32 v0.40	Win32/DirectX	433 KB	
GeePee32 Build 33	Win32/SDL	24 KB	
GeePee32 Build 32	Win32/DirectX	380 KB	
GeePee32 Build 30	Linux/SDL	50 KB	
GeePee32 Build 24	Win32/DirectX	346 KB	

Options[主菜单设置]
按照使用模拟器的一贯习惯，我们首先要到这里进行一番常规设置。

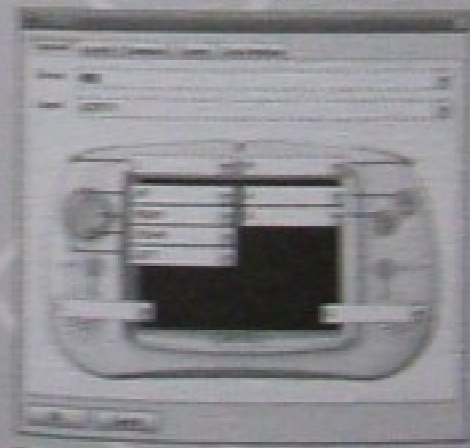


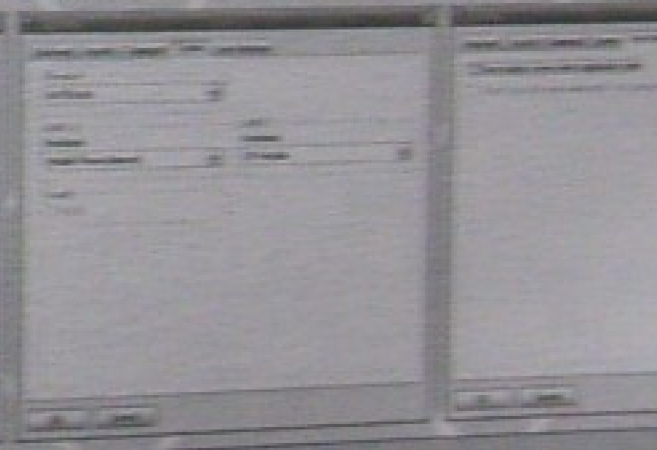
Frameskip[跳帧设定]
按照每秒 60 帧的标准，跳帧越多游戏画面越不流畅，但是可以换取一定程度的速度提升。

Show OSD[显示屏幕信息]
在屏幕上显示一些模拟器当前运行状态的相关信息，比如图像运行帧数等，不建议打开。

Zoom[模拟器窗口缩放]
默认的一倍窗口就是 GP32 主机的标准分辨率 320 x 240，而两倍窗口大小 640 x 480 则是经软件拉伸后的效果，按照各自喜好设定。

Configure[常用设置窗口]
这里包含一些模拟器常见参数的设置，一般来说要开始使用前，最好来这里设置一番比较好。





Keyboard[键盘键位设置]
这里的设置很简单，两种键盘格式 AZERTY/QWERTY 没有本质的区别，我们只需要在下拉框中选择设定好自己习惯的键盘键位，对应 GP32 主机上的操作键，就可以了。

Joystick/Gamepad[手柄键位设置]
手柄的设置和键盘类似，如果你的电脑接上了手柄，先要在下面的复选框选择好手柄的类型，然后在上面选择好具体的手柄号，便能够配置键位参数了，设置起来也不是很难。

↳	**System[模拟器系统设置]** 我只知道第一个 Firmware 是主机固
	这里设置的是 GP32 主机的一些系统硬件的设定，所以外全部知道是什么接口
	件版本，其它的两个外设由于根本没有接触过真实的主机，声音模拟的开关目前是不可选的，
	使用者其实也不必过问，因为模拟器目前还很初级，
	就是说现在的模拟器是无声的。
↳	**User Interface[用户界面]** 那么在下次启动模拟器的时候就不用看到力生的广告条幅了。
	将这里的第一项取消掉，

模拟器运行ROM步骤



将上述设置完成后，就能够开始运行游戏ROM了。目前 REDUMP 的 ROM 当中，分为两种格式：加密格式和 SMC 格式，前者是原数据的完全导出，但无法用模拟器运行，后者是根据 GP32 专用的 SMC 卡带格式导出，可以用模拟器运行调试。所以我们这里自然就是选择后者来运行了，在模拟器主菜单中依次选择 File --> Load --> SmartMedia，就能够弹出一个读取 SMC 文件的对话框，选中那些 ROM 压缩包中解压出来的 SMC 文件（记住 ROM 文件一定要解压才能读取），就能够读取进去了。

ROM 读取完毕后，点击模拟器上的播放按钮，就能够开始运行了。我们首先看到的是 GP32 的主机运行界面，当然默认的选单是停留在 GAME 这一项上面的，我们只需要按下开始键就能够进去了。接下来我们可以看到载入的游戏列表，真正的 GP32 主机应该能够同时加载几个游戏或者软件，但模拟器目前只能运行一个。进去游戏后就没有什么特别了，与其它的模拟器一样，我们可以通过设置好的按键配置来操作。







附录

模拟器常用快捷键

开始运行模拟器	F5
暂停模拟器	F6
复位模拟器	F7
逐帧前进	F8
反汇编查看器	Ctrl+F1
内存查看器	Ctrl+F2
CPU 查看器	Ctrl+F3
日志查看器	Ctrl+F4
作弊码搜索	Ctrl+F5
游戏中截图	F12

对于一些喜欢研究的使用者，模拟器还设置了一些额外的功能，下面的快捷键列表，列出了这些额外功能的作用所在：

到此为止，GP32 模拟器 GEEPEE32 就介绍完毕了，光盘中附带了近期放出的 GP32 游戏 ROM 文件，都可以用模拟器来运行测试。对于这个模拟器大家有什么问题可以发信至杂志信箱 ezmag@163.com 来提出，祝大家玩得愉快。

带有窗口的 VGS

PS模拟器pSX使用教学

文/模拟地带创作室/散装光盘
责编/Cotolo

前言





ePSXe

在现存的 PS 模拟器当中，ePSXe 无疑是当之无愧的老大。不过与 ePSXe 一样在人们心目中留下深刻印象的，还有 BLEEM! 以及 VGS。前者可以被誉为 PS 模拟器的老大哥，但是其繁琐的解密认证过程在某种意义上阻碍了模拟器的更进一步发展。然而 VGS 的出色让不少人至今对其念念不忘，经典的 1.4.1 版本更是长期驻扎在使用者的硬盘中直至现在。

人们对 VGS 的怀念在笔者看来可以理解为模拟器特有的怀旧情结。确实在 VGS 出现的那个年代，人们的电脑配置普遍不高，因此在低端电脑上能够运行当时仍然是主流家用游戏主机的 PS 级别游戏，其优越感可想而知。VGS 的成功不仅仅在于对电脑配置要求的低廉，更在于其整个应用软件程序的高集成度，而由此所带来的操作简单、易上手以及对游戏空前的兼容性和未知的扩展性，让人们常时间津津乐道。笔者也曾经是 VGS 狂热的追随者，直到 ePSXe 慢慢成熟并且成为后来该领域的主导者，笔者仍然花费大量时间在研究那些 VGS 最新的补丁（其实根本原因是笔者的电脑迟迟没有钱升级……）。



pSX Emulator 悄然出现

pSX emulator

VGS 被收购宣布停止开发之后，不少人也和笔者一样，在苦苦等待一个与 VGS 类似的 PS 模拟器出现。大约在半年前（2006 年的 1 月 29 日发布第一个版本），一个名为 pSX（注意大小写）的 PS 模拟器出现在我们面前，发展到现在已经更新到 1.5 版本。笔者上周花了一两个晚上把这个新兴的 PS 模拟器试用了一遍，总体感觉非常不错，而且在很多方面来看，pSX 就像是带有模拟器窗口来运行的 VGS 一样，简单易上手、并且具备很好的游戏兼容性。下面就请允许笔者花一些文墨，给大家简单介绍一下 pSX 这个模拟器的相关使用吧。



模拟器之所以要命名为 pSX 而不是 PSX，不知道大家有没有想过，PSX 是 SONY 的 PLAYSTATION 游戏主机在欧美地区的合法注册商标，作者显然是不想与 SONY 官方扯上什么官司麻烦，所以将第一个字母改为小写了。模拟器最新的版本是今年 5 月 28 日发布的 1.5 版，本文也将基于模拟器 1.5 版的官方英文版本为准，使用汉化版模拟器的朋友可以对照本文截图自行理解。

模拟器的使用

首先从官方下载模拟器最新版的 RAR 压缩包，将模拟器相关的文件解压到硬盘某个目录下，我们可以看到模拟器的主程序以及一些相关文件存放的专用文件夹：

bios 目录	存放模拟器启动商业游戏所需的 BIOS 文件的文件夹
cdimages 目录	存放使用者常用的 PS 游戏光盘镜像文件的文件夹
memcards 目录	存放模拟器专用记忆卡文件的文件夹
saves 目录	存放模拟器即时存档文件的文件夹
screenshots 目录	存放模拟器运行游戏中途截图的文件夹
utils 目录	存放模拟器附带的一些工具的文件夹

psxfin.exe 文件	模拟器主程序执行文件

在使用模拟器之前，我们需要完成一些基本的准备工作，首先模拟器是必须在微软的 DirectX 9 的支持下运行的，所以我们的系统中必须有 DX9 的相关核心支持文件。如果没有的话，很可能在启动模拟器的时候弹出一个警告框，提示缺少 d3dx9_26.dll 支持文件。这时候我们就需要去官方网站下载这个文件放到模拟器的根目录下，便能正常启动了。

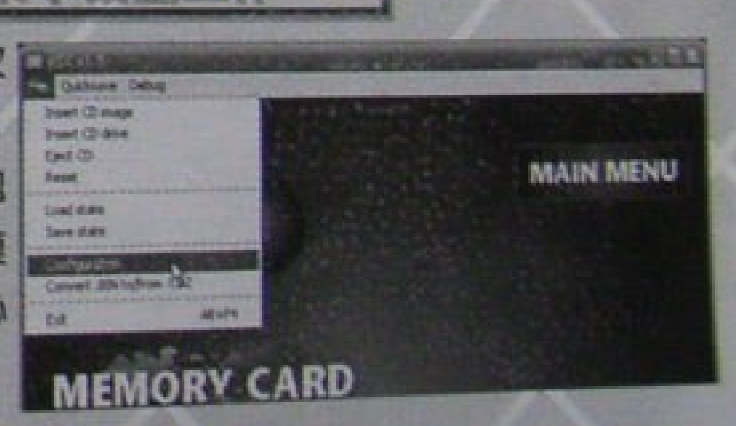
BIOS not found
This emulator requires a bios image which must be installed in the bios directory.
确定

模拟器启动后主界面如图所示，同 ePSXe 一样，模拟器启动之后会在后台同时加载一个 MS-DOS 窗口，记载着模拟器的相关核心函数的调用状态，关闭该窗口便关闭了整个模拟器的运行，但是我们并不建议用这种方式来关闭运行中的模拟器。在模拟器的第一次运行时，会弹出需要一个 PS 主机导出的 BIOS 文件的提示。以前使用过这类模拟器的朋友应该能够很从容的解决该问题了，我们只需要将 PS 的 BIOS 文件从其它模拟器中拷贝出来放在这个模拟器的 bios 目录下即可。模拟器默认的 BIOS 型号是 SCPH1001.BIN，所以我们首先要拷贝的就是这个 BIOS 文件（叙述得有点生涩，希望大家能看懂）。



将 BIOS 文件拷贝进去规定的目录后再启动模拟器，我们就会发现模拟器已经开始运行了。与其它 PS 模拟器不同的是，pSX 这个模拟器在启动主程序后会直接查找并调用 BIOS 开始运行的，其运行画面就是当年 PS 主机在启动的时候显示的真实画面，老玩家看到后想必会非常感动吧。不过第一次运行模拟器的话，是不会进入游戏的，因为没有载入任何游戏光盘镜像文件信息，所以模拟器启动后自动运行也如同真实的 PS 游戏主机一样，进入到记忆卡管理和 CD 播放器画面，这点想必我们也不会陌生吧。接下来的步骤想必大家也能够猜到了，那就是如何设置模拟器直至开始运行游戏。

前期菜单设置工作



模拟器的设置很简单，首先我们依次从主菜单中选择 File → Configuration，就会弹出模拟器的设置窗口，这里几乎包括了所有模拟器的设置选项，我们要使模拟器运行在最佳、最稳定的状态下，就必须花些时间来进行一番必要的设置。

Paths[目录设置]

首先打开的是模拟器的相关目录设置窗口，常见的几个模拟器需要调用的目录为：

State saves	模拟器运行游戏的即时存盘目录
Memory card	模拟器虚拟的 PS 记忆卡文件存放目录
CD Images	模拟器运行的 PS 游戏 CD 镜像文件存放目录
Screenshots	模拟器运行游戏的途中截图存放的目录

2011/ 2/11

以上几个目录若不作更改，模拟器便会以其自身在根目录下默认建立的几个目录为基准，若要手动更改，点击后面的浏览按钮即可。

BIOS[基本输入输出系统设置]

模拟器的 BIOS 文件存放目录也是可以更改的，默认启动会加载 bios 目录下的 scph1001.bin 文件，当然你也可以手动更改让模拟器指向其它版本的 BIOS 文件，PS 的 BIOS 因为版本不同会有少许的功能差异，后期的一些 BIOS 在游戏的兼容性上有着某种程度的优势，更改 BIOS 的方法与上面的更改目录类似，同样是点击后面的浏览按钮。同时我们可以看到，模拟器还支持 PS2 BIOS 的调用，可见看法小组将来有可能将模拟器进化为 PS/PS2 游戏能够同时模拟的状态，当然目前只是停留在 PS 模拟器罢了，PS2 的模拟还很漫长。

Memory cards[记忆卡设置]

模拟器的虚拟记忆卡设置我们应该是很熟悉了，几乎所有的 PS 模拟器都有着这项设置，我们只需要按部就班的给写上一个自己认为合适的记忆卡名称，就会在模拟器的相应目录下生成一个记忆卡文件，当这个记忆卡存储空间用完或者你想更换另一块记忆卡的时候，点击这里的 Eject 按钮就能将记忆卡拔出，不再于模拟器中调用。

Graphics[图像设置]

模拟器的显示设置窗口，可以说是我们最关心的设置部分了，容笔者花一番功夫给大家解答一下各个选项的详细功能及推荐合理设置。

- Bilinear interpolation 线性差值显示效果

通俗地说就是模糊柔化特效，用近似的边缘色来掩盖像素化边缘的锯齿，N 系列显卡独有的功能，看上去画面会比较模糊但没有锯齿，对于追求锐利画面的人不推荐打开。

- Frame skipping 跳帧选项

与 VGS 类似，模拟器的跳帧也只是单纯的自动跳帧，即当电脑的资源负荷不能承载模拟器的流畅运行时，采用跳过某些帧数画面显示的状态来保证全速运行游戏，跳帧状态下游戏虽然保证了速度，但画面显示不流畅，现今主流的 PC 配置应该不需要跳帧来运行模拟器了，除非你在用模拟器玩游戏的时候还开着大量其它的程序抢占系统的资源。

- Pause when not focused 自动暂停

当模拟器不处于当前窗口的时候自动暂停模拟器的运行，有利于节省系统资源不必要的损耗，同时也保护游戏进度免受不必要的流失，目前很多模拟器都具备这一功能，该选项推荐钩上。

- Status icons (CD/XA/etc..) 状态显示信息图标

这项功能的作用是在模拟器运行的时候于模拟器窗口边缘显示一些模拟器的状态信息，比如当前播放的 CD 音轨状态等等，个人感觉作用不大，若非特殊爱好不推荐钩选上。

- Full screen 全屏显示参数

这里设置的是模拟器在全屏显示状态下运行游戏，显示的各种参数设置。根据游戏的不同版本制式，我们可以手动调节多种显示分辨率和刷新率，理论上分辨率越高显示的效果便越精细。但实际上原 PS 主机的显示分辨率和刷新率并不高，强制提升这两项参数除非是在原有基础上按比例提升，否则一味的追求高素质并不能得到太好的效果，而且还会耗费大量的系统资源，使用者只需要按照自己的电脑配置实际情况来调节测试即可。

- Windowed 窗口显示参数

模拟器的窗口运行模式很简单，并没有多少设置的参数。VSync 指的是图像和声音的强制同步，要求较高的电脑配置。Sleep when idle 指的是当模拟器处于闲置状态的时候，自动切换到休眠模式，可以节约耗电量同时防止不必要的游戏进度流失，建议钩选上。

- Display adjustments 显示参数调节

显示参数的调节我们也应当非常熟悉了，三个可调参数分别为伽玛值、亮度值和对比度值，一般的显示设备都具备这三项基本的调节参数，很多主流的模拟器中也都有相应的设置选项。若非特殊需要保持默认就行了。建议在游戏运行过程中调节，这样调节后也可以在游戏中看到具体效果的改变，按下 Reset 按键可以恢复预设的初始调节状态，以备调节过度复原之用。

Controllers[手柄设置]

模拟器的手柄设置画面做得非常直观，甚至把 PS 手柄的各个按键都用单元截图的给抓取出来分布在设置界面上，在设置起来感觉非常方便。我们在设置具体的按键时，点选中相应的设置框，按后再按下需要设置的相应键就行了，当然如果你有 PS/PS2 手柄或者是专用的光线枪输入设备的时候，也可以通过特殊的结合设备连接到电脑上以用于模拟器当中。首先必须在 Device 项中选中可用的输入设备类型，再到 Type 栏制定该设备属于何种输入类型，这样相应的按键设置栏就可以定义了。需要提醒一下的是特殊的设备(比如震动手柄、模拟手柄、PS/PS2 专用光线枪)的支持，需要调用相应版本支持的 BIOS。

模拟器默认的初始手柄键位设置如下:

方向键上	键盘向上箭头
方向键左	键盘向左箭头
方向键下	键盘向下箭头
方向键右	键盘向右箭头
三角键	键盘A键
方块键	键盘X键
交叉键	键盘Z键
圆圈键	键盘S键
开始键	小键盘回车键
选择键	键盘空格键
L1键	键盘左SHIFT键
L2键	键盘左CTRL键
R1键	键盘右SHIFT键
R2键	键盘右CTRL键

CDROM[光驱设置]

模拟器在运行的时候会自动读取可用的电脑光驱中的光盘信息，所以这里并不需要设置光驱的盘符，而是指需要定义光驱的类型是 ASPI 还是 IoControl 就行了，对这方面不是很了解的就默认为 Auto detect(自动检测)即可。

Misc[其它设置]

这里主要是一些模拟器相关的快捷键设置，没错将其定义为快捷键设置窗口似乎更合理，这些快捷键的具体含义为：

Toggle status display	显示运行状态信息
Mute sound	关闭声音模拟
Increase Volume	增大游戏音量
Decrease Volume	降低游戏音量
Increase XA Volume	增大XA音轨音量
Decrease XA Volume	降低XA音轨音量
Toggle sound status	显示声音状态信息
Fast forward	游戏速度快进
Show VRAM	显示视频辅助
Increase gamma	增大显示伽玛值
Decrease gamma	降低显示伽玛值
Increase brightness	增大显示亮度
Decrease brightness	降低显示亮度
Increase contrast	增大显示对比度
Decrease contrast	降低显示对比度
Screen shot	游戏中途截图（图片可以选择PNG/JPG/BMP三种格式）

以上都是模拟器的快捷键，在游戏中按下相应的键便能够实现其定义的功能，设置的步骤与手柄设置是相同的。这里面有些键在按下后是具备连发功能的，比如某些参数的增大减低键，持续按下便会持续生效；而一些键位是开关性质的，比如打开某些屏幕显示信息的键，打开和关闭显示的键都是同一个键。游戏中途截图的三种格式可以从复选下拉框选择，三种图片的质量都是一样的，其区别只是简单的格式不同，因各人喜好而异，不存在图片质量损益的差值。

Sound[声音设置]

任何模拟器的声音设置部分都是相对简单的，pSX 这个模拟器也不例外，不过里面有些设置的含义我在这里还是给大家简单介绍一下：

- Device　声音设备的驱动

选择电脑中的声卡驱动，如果无特殊需要默认即可，除非你的电脑装有多块声卡，否则不建议更改。

- Frequency　声音比率

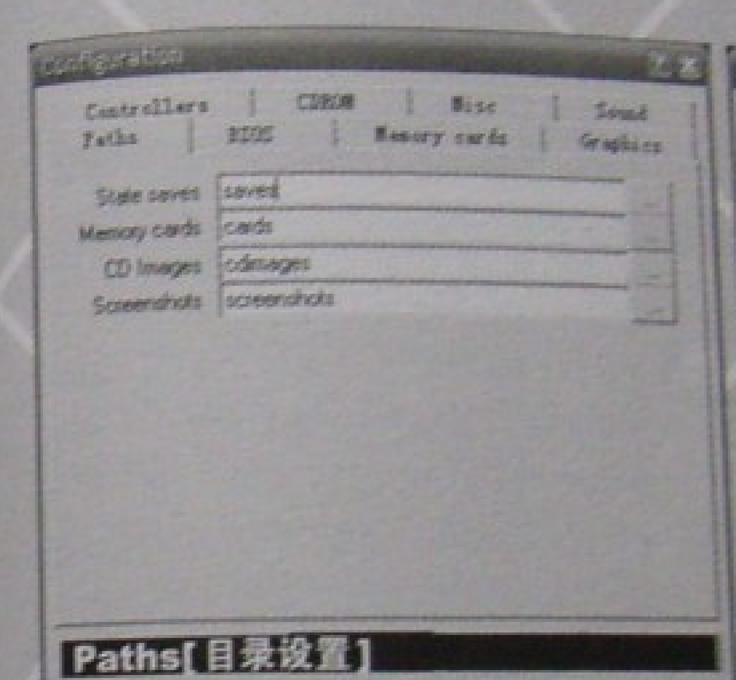
在一些模拟器中，提高声音模拟的比率能够获得更高的声音模拟效果，但是在游戏本身声音素质就不高的前提下手动提高并不能得到音质的明显改善，建议钩上后面的 Same as emulated machine，这样模拟器会根据模拟的游戏运行状态为使用者定制最为合适的声音模拟质量。

- Latency　声音延迟

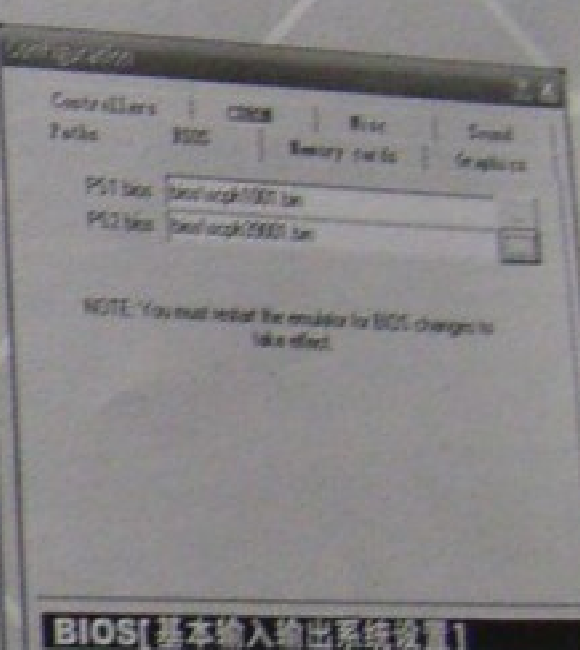
在模拟器运行游戏途中声音和图像无法达到同步的时候允许的声音滞后值，默认设置的 20 毫秒已经是大部分人能够忽略的极限，当然崇尚精确模拟的朋友也可以将其设置为 0，前提是你的机器要够强劲。下面的 XA latency 的设置也是相同道理，XA 是辅助放大器的简称，一般 PS 游戏中的这类音源都来自于 CD 音轨。最后的几个声音特效的含义依次为：

Reverb	环绕立体声模拟
Sync Sound	声音同步模拟
Interpolate	声音插补模拟

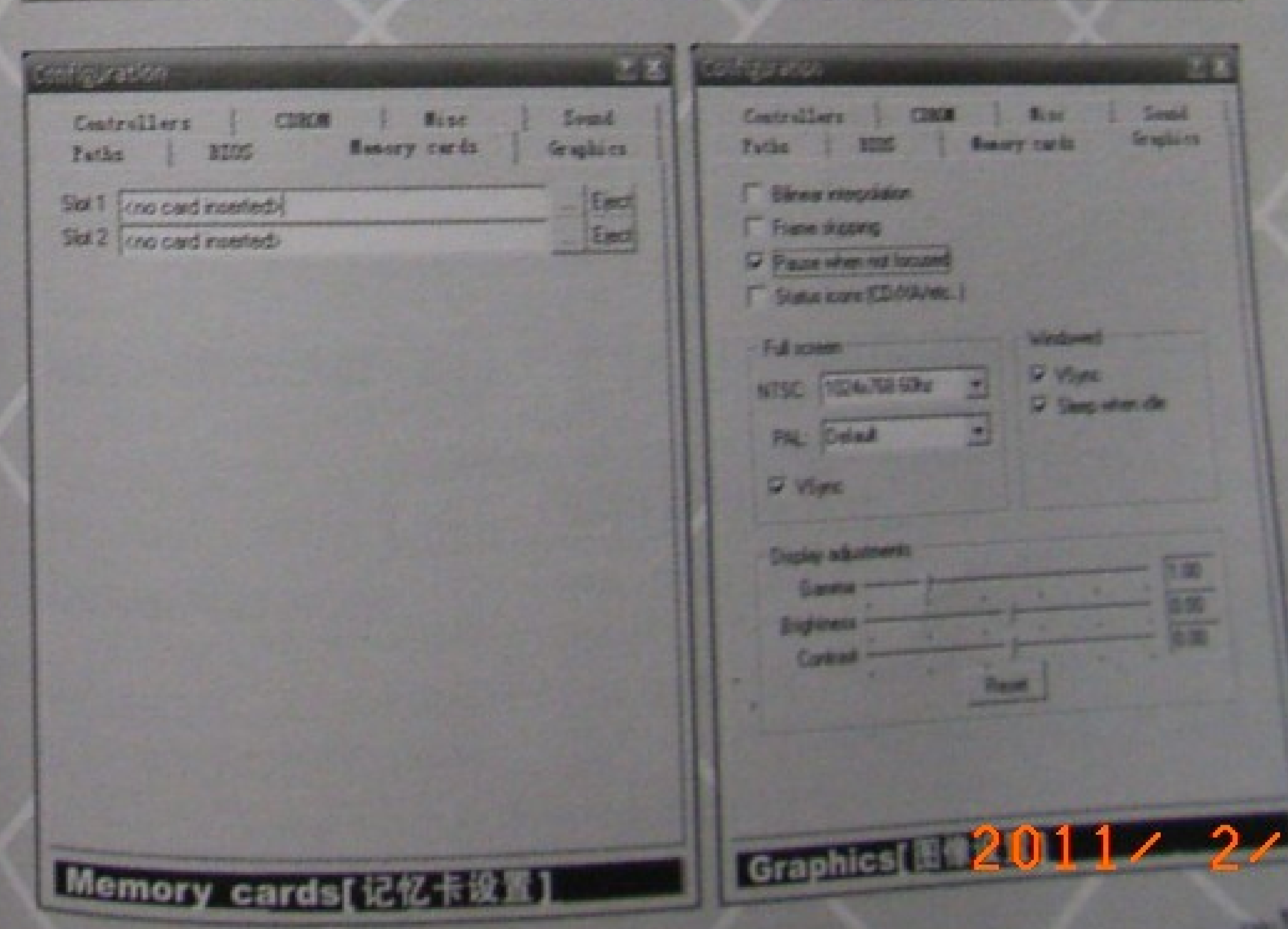
以上设置完毕后如不出意外便能够开始运行游戏了，而此时模拟器也因为没有放入光盘镜像而停留在记忆卡管理和 CD 播放器画面。在真实的 PS 主机运行状态下，我们此时只要打开主机的光盘舱盖，放入 PS 游戏光盘便能开始游戏。在 pSX 这个模拟器中，其执行过程也是类似的。在 pSX 模拟器里，我们要完成放入游戏 CD 开始运行这一步，无疑就是于模拟器中载入游戏镜像文件这么简单。



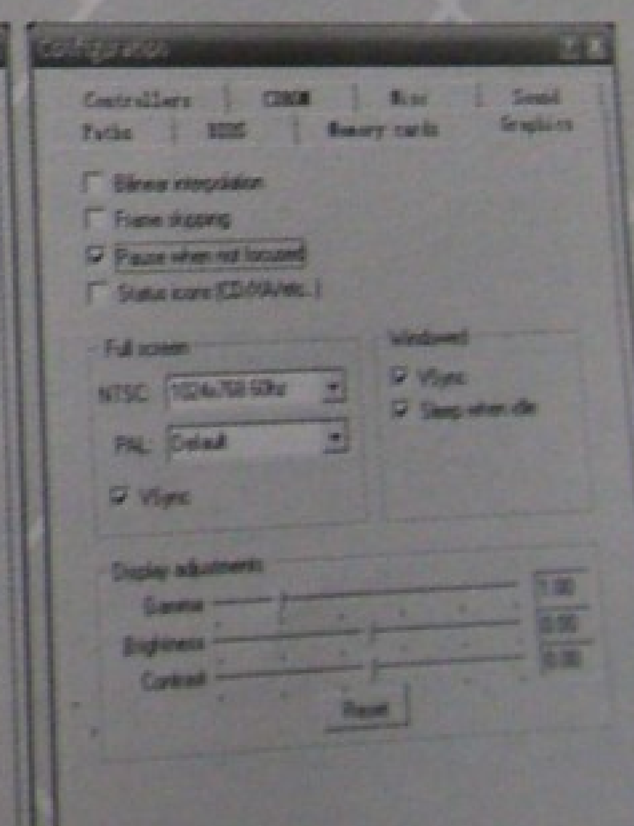
Paths[目录设置]



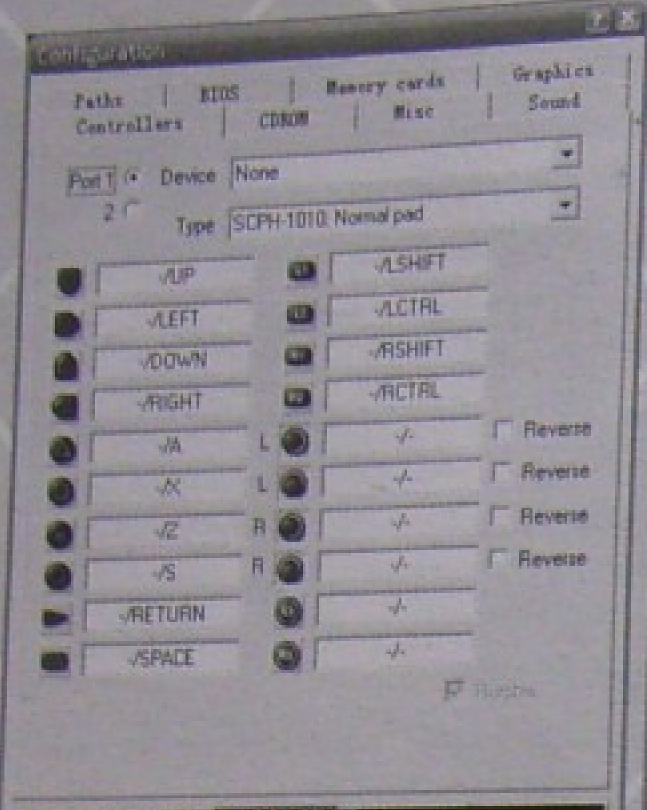
BIOS[基本输入输出系统设置]



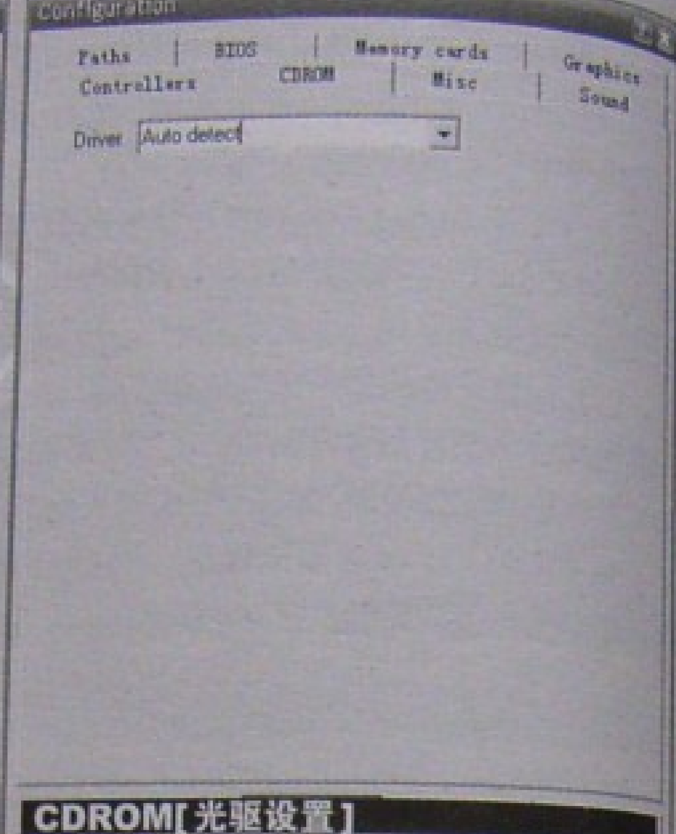
Memory cards[记忆卡设置]



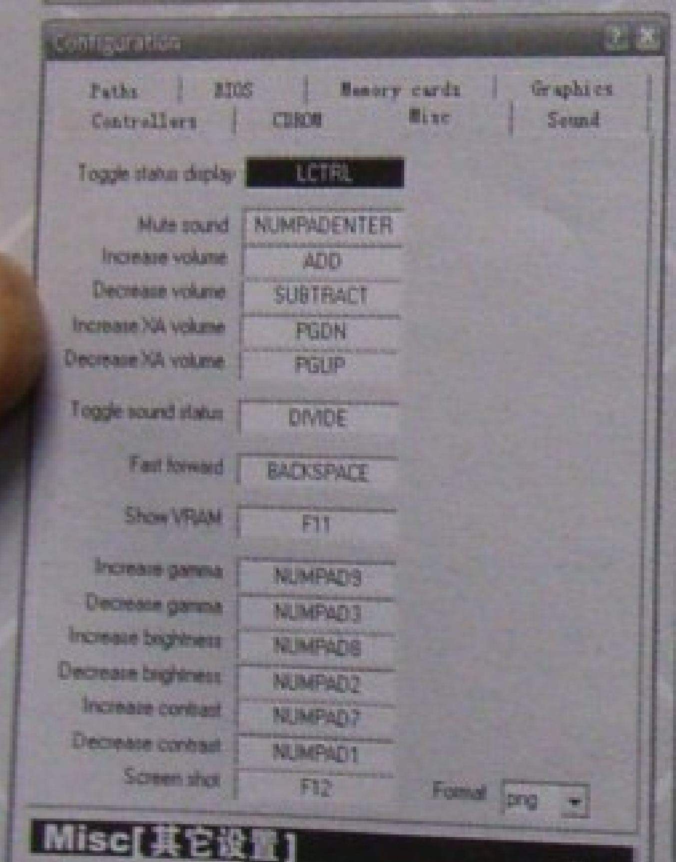
Graphics[图像



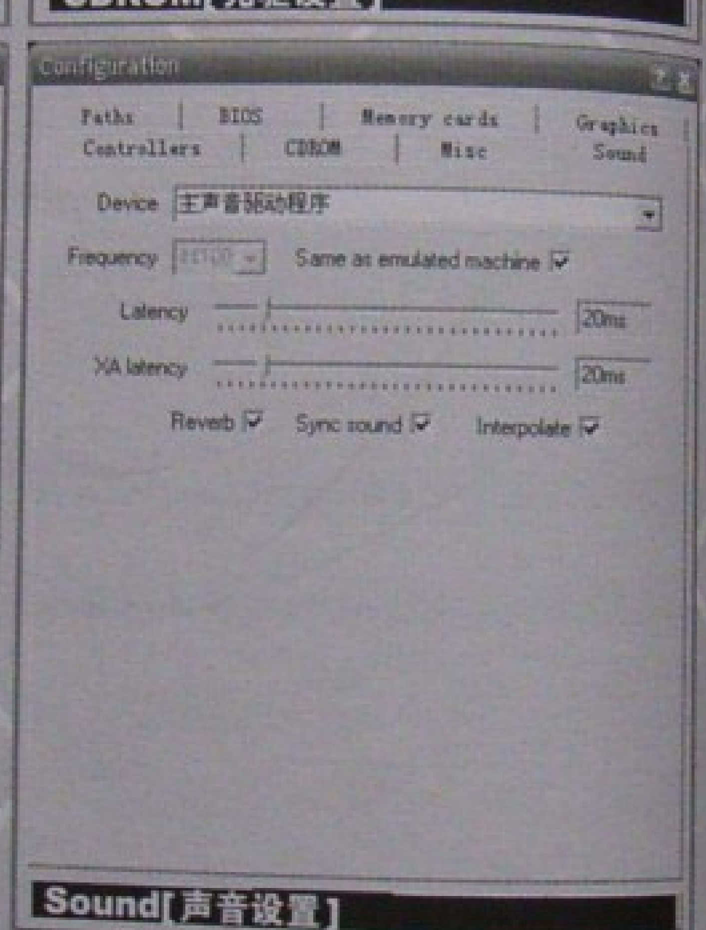
Controllers[手柄设置]



CDROM[光驱设置]



Misc[其它设置]



Sound[声音设置]

开始运行游戏

所以在以上模拟器的大体设置完成之后，我们可以用以下几种方式来开始游戏：

Insert CD image
Insert CD drive
Eject CD
Reset
Load state
Save state
Configuration
Convert .BIN to/from .CDZ
Exit Alt+F4

1. 使用PS游戏镜像来运行

如果你使用的是PS游戏的光盘镜像文件来进行游戏（这也是大部分使用模拟器的人现在所采用的运行游戏方式），那么在设置完模拟器之后，依次执行模拟器主菜单上的File → Insert CD image，接着选中你的游戏镜像文件，就能够开始了。

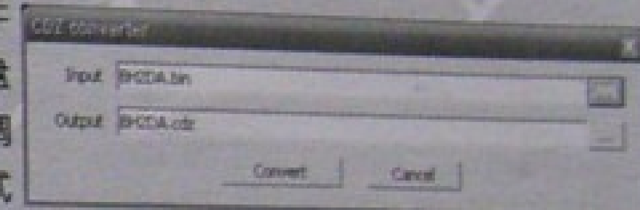
2. 使用PS游戏CD来运行

如果你这时候正好拥有PS的游戏CD，将游戏CD放入电脑光驱，依次执行模拟器主菜单上的File → Insert CD driver，接着在谈出的对话框中选择放入了游戏CD的光驱盘符，便能开始游戏。

3. 采用虚拟镜像来进行游戏

由于模拟器只支持CUE+BIN或者CDZ格式的光盘镜像文件，所以其它类型的镜像文件（比如单个ISO镜像文件、CLONECD制作出来的IMG格式镜像文件、酒精软件制作出来的MDF+MDS镜像文件等等……）我们只有通过转换镜像格式或者用虚拟光驱来加载镜像运行的方式。转换光盘镜像格式的的软件很多，这里就不介绍了。而虚拟光驱加载镜像大多数人都是使用Daemon Tools这个软件，将虚拟镜像加载到光驱内，再用上面第二种方式上中的步骤，选择虚拟的光驱盘符为游戏盘所在盘符，便能开始游戏。

4. 采用压缩格式的镜像来运行



pSX支持特殊的压缩格式镜像文件CDZ，这样可以减少光盘镜像存储在硬盘中所占用的空间，同时又能方便的快速调用来运行。模拟器附带了一个CDZ格式镜像的转换程序，它位于模拟器的utils目录下。我们要将镜像文件转换为CDZ格式，便需要用到这个程序。我们可以在模拟器的菜单下依次选择File → Convert .BIN to/from .CDZ，在接下来弹出的窗口上面选好需要转换的文件，下面选好转换后输出的文件，点击Convert便能够开始转换了（转换的过程无进度显示非常漫长）。不过模拟器本身调用该程序在某些系统上会出错，所以建议有一定计算机基础的朋友采用命令行语句的形式来运行该程序。于DOS窗口下运行该软件输入以下命令，便能实现镜像格式之间的转换：

cdztool.exe 光盘镜像名.bin 光盘镜像名.cdz	将BIN格式的光盘镜像转换成CDZ格式
cdztool.exe 光盘镜像名.cdz 光盘镜像名.bin	将CDZ格式的光盘镜像转换成BIN格式

需要注意的是该软件仅仅支持BIN格式和CDZ格式间的互相转换，其它镜像格式不支持，当光盘镜像与转换程序不在同一目录的时候还需要在命令行打上镜像的绝对路径，转换后的CDZ镜像同样采用第一种方式中的步骤来运行。

到现在为止我们应该能够利用模拟器自由的运行游戏了，接下来介绍的一些功能都是模拟器附加的，有兴趣的可以了解一下，虽然pSX这个模拟器的总体上看起来比较简陋，但是一些额外的功能还是很方便的。

简单的附属功能

即使存储/即时读取功能

Insert CD image
Insert CD drive
Eject CD
Reset
Load state
Save state
Configuration
Convert .BIN to/from .CDZ
Exit Alt+F4

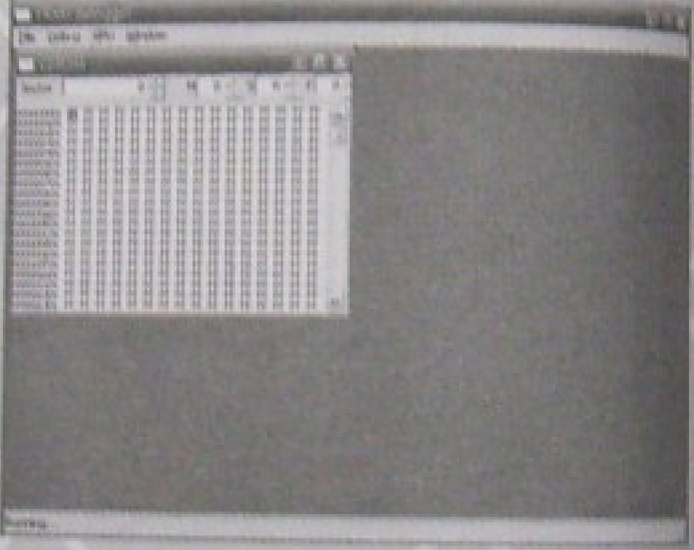
Quick load 1 F1
Quick load 2 F2
Quick load 3 F3
Quick load 4 F4
Quick load 5 F5
Quick save 1 F6
Quick save 2 F7
Quick save 3 F8
Quick save 4 F9
Quick save 5 F10

虽然模拟器已经有了记忆卡存储功能，这也是和真实的 PS 主机相同的存储方式。不过模拟器还增加了即时存档这种现时很流行的存储方式，让使用者可以随时存取游戏进度，而不必受游戏中记录地点和时间的限制。模拟器的即时存储和即时读取功能都可以在模拟器的 File 菜单下找到，分别是 Save state 和 Load state，执行后会弹出对话框提示选择存盘文件的文件名。另外我们还可以在模拟器的第二个菜单 Quicksave 里面看到快速存盘/读盘的快捷键，分别是 F1 到 F10 对应 10 个键。快速即时存/读盘的好处在于方便、操作时间短，但同时有着误操作几率提升的副作用，各人试具体情况来选择使用吧。

调试功能

供高级调试人员使用的功能，在运行游戏的过程中可以打开各种函数运行的状态和地址信息，方便破解和汉化类人员测试核对，一般使用者无需过问，具体位置位于模拟器主菜单下的 Debug 栏。





两点注意事项

1. 在 WINDOWS98/ME 下使用模拟器遇到的 ASPI 驱动问题

```
D:\Emulator\Console\PS\pSX>psxfin -x
```

很多使用到电脑光驱的模拟器都会遇到光驱的 ASPI 驱动兼容性问题，这类问题将直接导致游戏无法运行，pSX 这个模拟器在 WIN98/ME 操作系统下使用同样会出现类似的问题，这时候推荐使用模拟器的一个参数来实现 ASPI 驱动的映射。我们在 DOS 窗口下以命令行形式输入 psxfin -x，便能够看到一些光驱的参数列表，如果目前所用的光驱不存在于这些纠正信息当中，那么我们便需要手动在模拟器目录下的 ini 文件（由模拟器运行一次并正常关闭后自动生成）中添加以下语句：


```
[CDROM]
Driver=-1
SCSI4:1=x:
```

这便意味着目标为 4:1 的 ASPI 光驱盘符映射到了 X: 盘（X: 盘就是你的游戏光盘所在光驱）

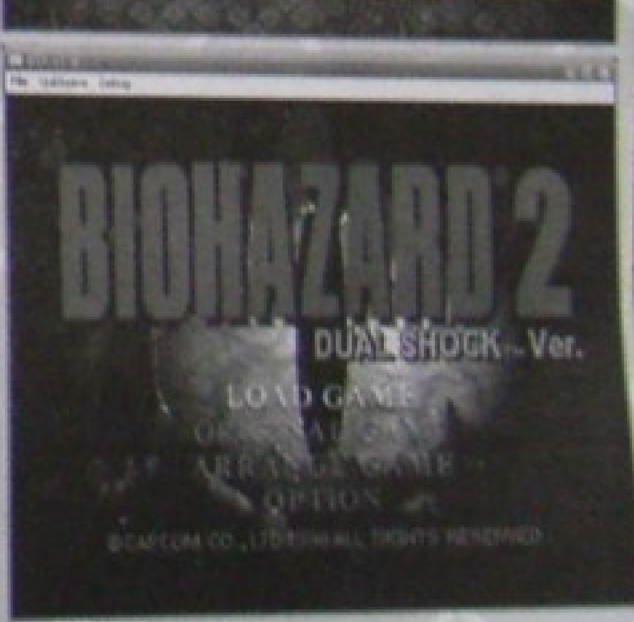
2. 关于模拟器非法操作后保存的报错信息

一些误操作的情况下会导致模拟器非法出错，这时会提示使用者保存名为 Crash dumps 的报错信息，这类信息可以用来汇报给作者以便于收集反馈信息对模拟器进行改进。但有时会提示报错信息的容量会非常大，我们就不要选择保存了，否则电脑会长期处于假死状态甚至死机。









到此为止 pSX 这个模拟器就介绍完毕了，大家用用看是不是感觉其效果与当年的 VGS 类似。模拟器将大部分图像和声音核心部分都整合到了一个完整的 EXE 主执行文件中，从而省略了大量的插件效果设置，虽然画面和声音的表现上变得单一，但是模拟器的稳定和兼容性得到了保证，这也正是真正的 PS 游戏主机的效果所在。对于接触 PS 类模拟器不是很久时间的朋友来说，pSX 确实是比较易于上手的。大家在使用模拟器的过程中若有什么问题和建议，欢迎发信到杂志信箱 ezmag@163.com 来讨论。

至本期出版前，pSX 这个模拟器已经更新至 1.7 版，新版本的功能大同小异，分别新增了其它格式的镜像读取、加强了存档格式的兼容问题，以及可以设置 ESC 键是做为直接退出模拟器还是回到模拟器主界面等小功能，模拟器的总体使用和设置与本文出入不大，大家可以正常依照本文来使用。

本文所需软件及游戏位于光盘的 Spec\Sega\ 目录下

文/模拟地带创作室/[illegible]
责编/Cotolo

多机种模拟器 MEKA使用教程

见证早期SEGA八位家用游戏主机的辉煌

前言 在上期杂志的ROM发布加油站中，给大家放了两个最新发布的SG-1000的游戏ROM，同时还附带了一个叫做MEKA的模拟器，不知道大家用了没有。实际上MEKA这个模拟器非常出色，笔者一直想写篇文章来给大家介绍，碰巧这次正好有机会，那就来篇简短的教程介绍吧。

MEKA这个模拟器的作者是Omar Cornut，他习惯自称为Bock。Bock本人对SEGA家用机游戏的痴迷程度非一般人可以比拟，其最喜欢的游戏便是SMS的Wonder Boy，由此出发还收集了大量这一系列的游戏素材、说明书扫描图，甚至最近还在网页上公开招募DC版Wonder Boy游戏的设计移植相关意向。至于这是个什么样的游戏大家自己去玩玩看就知道了，我们这里还是主要介绍与MEKA这个模拟器相关的知识。



MEKA是一个多机种模拟器，现在我们最熟悉的多机种模拟器无非就是MAME了。MAME以其庞大繁多的基板驱动资料库，成为傲视所有街机模拟器的霸者。然而在家用机模拟器这块，想要跨越多个机种实现多机种模拟，也不见得会比MAME简单。因为家用游戏主机和游戏的结构和数据库容量要远比街机复杂和庞大得多，历史上成功的多机种家用机模拟器并不多见。MEKA巧妙的选择了SEGA公司的一系列老式家用机种作为模拟的对象，这些机种相对来说比较初级、有着一定的相似性，并且不同机种之间核心的变动都不算大，通过几年来模拟器开发小组不断的修正和改善，MEKA已经很好的将它们融合到一个主模拟器核心当中，成功地实现了多机种同时模拟的良好运作状态。

模拟器开发小组介绍

OMAR CORNUT
模拟器计划主导，负责整个模拟器核心的编写、用户图形界面的设计、以及一些宏观方面的调整工作。

HIROMITSU SHIOYA
几年前曾经是模拟器声音引擎的编写作者，目前他所编写的模拟器主声音引擎结构仍然被沿用，比如我们所熟悉的通过OPL的YM-2413模拟以及SEAL音质库的声音界面。

MARAT FAYZULLIN
他曾经为许多模拟器编写过Z80 CPU核心，当然MEKA也不例外，Omar Cornut在其核心基础上作了不少的改良和修正，但是起决定性的部分还是出自于Marat之手。

MITSUTAKA OKAZAKI
曾经编写过一个YM-2413的数字模拟设备，目前该设备被很好的移植到了MEKA当中，当我们在模拟器中打开FM设备以及数字模拟的时候，便能够感受到其效果所在。

MAXIM
从其开发的PSG模拟器中分享了大量的SN-76496 PSG经验，对于MEKA模拟器本身的完善起到了很大的作用。

ULRICH CORDES
他编写的FDC-765模拟器给MEKA的SF-7000磁碟机控制系统提供了大量可用的资料。

MEKA模拟的机种介绍

Sega Game 1000 [SG-1000]



SG-1000全称是Sega Game 1000，于1983年7月在日本发售，也是SEGA公司历史上的第一台家用游戏主机。SG-1000的硬件设计很多方面都仿效了当时较为出名的MSX。后来SG-1000还发行了其它地区的版本（如新西兰）。在街机业上有着不小成就的SEGA，首次发售家用游戏主机，便采用了在街机上流行的类比操作杆，主机所采用的8位CPU，以及卡带规格的游戏载体，看得出SEGA进军家用游戏机市场的决心。但无奈天意弄人，在任天堂的FC红白机推出之后，SG-1000便以几乎毫无还手之力之势败下阵来。

SG-1000主机规格	
主机名	SG-1000
CPU	Z-80A[3.58MHz]
存储设备	
只读存储	8～48KB[额外购买]
主机内存	8Kbit[1KB]
视频存储器	16Kbit[2KB]
显示设备	
发色数量	15色+1色[总发色数约210色]
屏幕规格	8×8点阵画面
声音设备	PSG 3声道+效果音源 1声道
其它功能	
输入设备	附带一个手柄[双打的话另一个需额外购买]
暂停功能	支持游戏暂时停止/恢复
扩展功能	具备1个扩展输入接口
电源规格	DC9V/7.7W[电源随主机附送]
外观尺寸	宽294×厚152×高40[单位毫米]
附属物品	主机电源一个、视频转换器一个、视频输入线一根、手柄一个、说明书一本、保修书一本



SG-1000时代所开发的游戏软体都比较单调，处于游戏软件开发的萌芽阶段，大部分游戏都是体育竞技类、简单的动作过关类以及桌面游戏类（麻将）。而由于SG-1000与MSX在构造上的相似性，SEGA方面后来为主机开发了专用街机摇杆、方向盘以及专用键盘等外设，同时还推出了大量以教学、考试为题材的教育类软件，获得了不小的收益。

2011/ 2/11

Sega Computer 3000
[SC-3000]

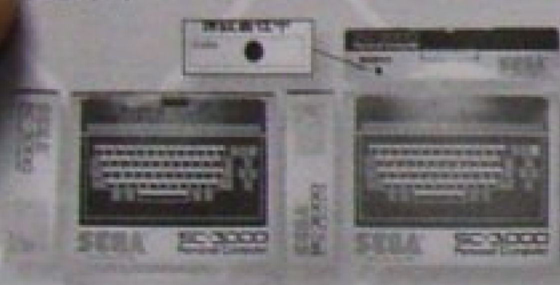


SC-3000 全称 Sega Computer 3000，是 SEGA 在面临激烈的家用游戏主机竞争的时候推出的 SG-1000 的一个改良版本。SC-3000 的发售时间是 1983 年 11 月。SC-3000 的内存和显存都大大提高，主体部分干脆就直接变更为一个键盘，并且还能够配备大量的外部设备。如编号为 SP-400 的打印机、编号为 SR-1000 的磁带录音机，还有编号为 SF-7000 的大型控制系统 Super Control Station（后述）。



SC-3000 主机规格	
主机名	SC-3000
CPU	Z-80A[4MHz]
存储设备	
只读存储	8 ～ 48KB[额外购买]
主机内存	18 ～ 32KB[额外购买]
视频存储器	16KB
显示设备	
发色数量	15色+1色[总发色数约210色]
屏幕规格	8×8点阵画面
声音设备	PSG 3声道+效果音源 1声道
其它功能	
输入设备	附带一个64键手柄
声音输出	AMP扩展的放音器[耳机接驳可能]
时钟功能	主机内置
扩展功能	具备1个扩展输入接口
电源规格	DC9V/7.7W[电源随主机附送]
外观尺寸	宽353×厚210×高46[单位毫米]
主机颜色	3种[黑色/白色/红色]
附属物品	主机电源一个、视频转换器一个、视频输入线一根、手柄一个、说明书一本、保修书一本

SC-3000 所使用的的软件规格与 SG-1000 是相同的，所以就不再介绍了。后期 SEGA 还将 SC-3000 发售到了大洋州以及欧洲的一些国家，并且还根据那边的习惯，随主机捆绑了一盘 BASIC 程序卡带。



Sega Super Control Station
[SF-7000]



编号为 SF-7000 的这个设备，本身是作为 SC-3000 的一个附属设备，于 1984 年正式推出市场的。但由于其多样化的扩展功能、不俗的体积外观以及广泛的用途，受到了不小的关注，在模拟器当中也将 Sega Super Control Station 作为一个单独的部分给分离了出来。

Sega Super Control Station 采用了磁碟密码验证的系统，每一台机器配有专用的一套密码磁碟，依靠其中唯一的密匙来启动，设备内部搭载有 64 BYTE 的内存，通过与记忆

磁碟进行数据传输，可以实现游戏的存档管理、交换等操作，使记忆空间和容量得到大幅度提升。

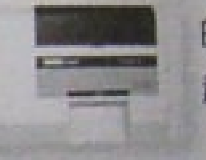


在 SF-7000 之后，SEGA 还推出了几款改进型机种。像带有更为美观特殊硬质键盘的 SC-3000 改进型号 SC-3000H，以及 SG-1000 的正式加强型号 SG-1000-II（也曾经被称为 MARK II）。

Sega Mark III
[SG-1000M3]



SEGA 真正在家用主机上的改良要数 MARK III 的推出，这款于 1985 年 10 月推出市面的家用游戏主机，标志着 SEGA MASTER SYSTEM 系列的问世。MARK III 虽然仍然可以接驳专用键盘作为输入设备，但已经将游戏手柄作为游戏的主要输入附在了主机的两边，也可以看作是对 FC 主机设计的借鉴吧。



MARK III 兼容所有的 SG、SC 系列游戏软件，采用一个明暗色盘来调节 SG 和 SC 游戏的画面，在兼容性上面做得非常好。而且 MARK III 在自身软件设计风格和实力上有了明显的突破，也许是竞争对手越来越多越来越强的缘故吧。



SG-1000M3 主机规格	
主机名	SG-1000M3
CPU	Z-80A[4MHz]
存储设备	
只读存储	8 ～ 48KB[额外购买]
主机内存	8KB[使用BASIC软件时需额外购买24KB]
视频存储器	16KB
显示设备	
发色数量	64色
屏幕规格	8×8点阵画面
分辨率	256×192
屏幕卷轴	上下、左右、斜方向
声音设备	PSG 3声道+效果音源1声道
其它功能	
输入设备	两个手柄[可取出]
暂停功能	支持游戏暂时停止/恢复
扩展功能	具备1个扩展输入接口
电源规格	DC9V/7.7W[电源随主机附送]
外观尺寸	宽318×厚145×高52[单位毫米]
附属物品	主机电源一个、视频转换器一个、视频输入线一根、天线整合器一个、手柄两个、说明书一本、保修书一本

SG、SC 时期留传下来的 MYCARD 规格，虽然曾经以小巧易携带收藏等优点受到不少人的喜爱，在 MARK III 时期也渐渐由于容量小、表现能力不如人意而被摒弃，以 MEGA ROM 为口号的大容量 GOLD CARD 规格开始问世（卡带容量开始增大为 1M-4M）。GOLD CARD 的大容量开发环境下，诞生了大量以知名动漫题材为背景的动作类、角色扮演类游戏，一些老牌的射击、体育竞技类游戏也由于画面、声音表现能力的增强而受到多方的好评。



在MARK Ⅲ推出的一两年后，SEGA方面专门为其设计了一款FM音源增强系统，通过在主机扩展插槽上接驳该硬件，一些专门设计的游戏在音声的表现上大大提高，Out Run是第一个采用该系统的赛车游戏，著名的游戏太空哈利，也是由于FM设备在音声方面的精彩表现而一举成名，在FM设备面世之后的两年内，先后有大量类似游戏推出，采用FM设备的知名游戏如梦幻之星，反响都十分不错。



Sega Master System [MK-2000]

1986年，也就是任天堂的FC发售三年后达到巅峰时期的时候，SEGA再一次推出了它的家用游戏主机SEGA MASTER SYSTEM，不过SEGA似乎喜欢把1987年10月发售的第二批改良型MASTER SYSTEM定为该主机的官方标准，从SMS（SEGA MASTER SYSTEM的简称）开始，SEGA在家用游戏主机和软件领域开始了多年与业界霸主任天堂的分庭抗礼。

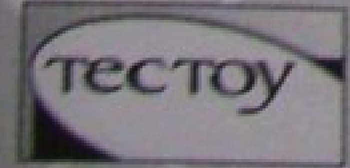




SMS实际上就是MARK Ⅲ的强化型号，MARK Ⅲ外加的FM设备在SMS主机上直接内置（仅限于日版SMS），同时SMS的宣传和销售范围迅速扩大到世界各地，在多个国家都设立了主机和游戏研发基地，不过出生在日本的玩家始终是最幸运的，因为日版的SMS不仅仅拥有内置的FM音源设备，更是具备3D模拟眼镜传输装置以及手柄连发开关等附加的快捷功能。

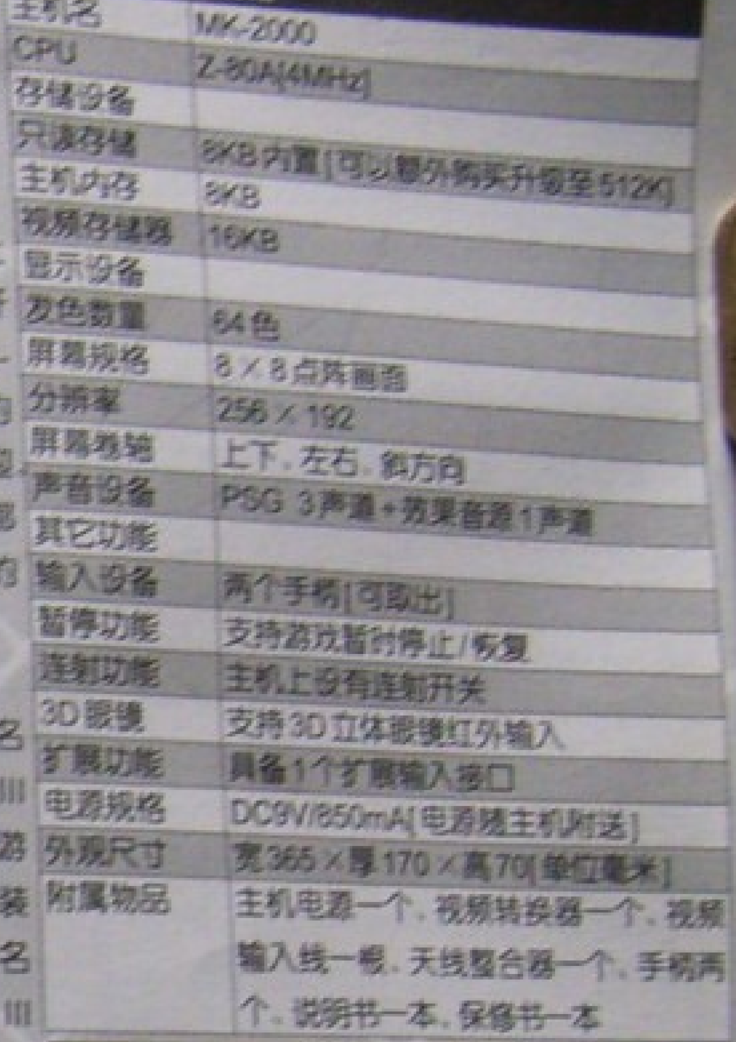


与任天堂早期家用游戏软件的本土化风格较为浓厚不同，SEGA的SMS一经推出就在各个国家分别设立了软件开发基地，用于开发和销售适合于不同地区的游戏软件，一些具规模和实力的分部甚至拥有将本地区发售的主机进行改造的权利。SMS时期比较出名的两个国外研发中心一个是设在澳大利亚的HES，另一个是设在巴西的TEC-YOY公司，后者对于SEGA家用主机在南美地区的普及起到了举足轻重的作用，下面我们重点给介绍一下TEC-TOY这间公司。



SMS一经推出，TEC-TOY在本地的宣传起到了极大的推动作用，众多非官方开发的游戏以及HACK类游戏得以通过TEC-TOY审核通过制作成卡带流通到市场上销售，许多SEGA其它主机平台





MK-2000主机规格	
主机名	MK-2000
CPU	Z-80A[4MHz]
存储设备	
只读存储	8KB内置[可以额外购买升级至512K]
主机内存	8KB
视频存储器	16KB
显示设备	
发色数量	64色
屏幕规格	8×8点阵画面
分辨率	256×192
屏幕卷轴	上下、左右、斜方向
声音设备	PSG 3声道+效果音源1声道
其它功能	
输入设备	两个手柄[可取出]
暂停功能	支持游戏暂时停止/恢复
连射功能	主机上没有连射开关
3D眼镜	支持3D立体眼镜红外输入
扩展功能	具备1个扩展输入接口
电源规格	DC9V/850mA[电源随主机附送]
外观尺寸	宽365×厚170×高70[单位毫米]
附属物品	主机电源一个、视频转换器一个、视频输入线一根、天线整合器一个、手柄两个、说明书一本、保修书一本

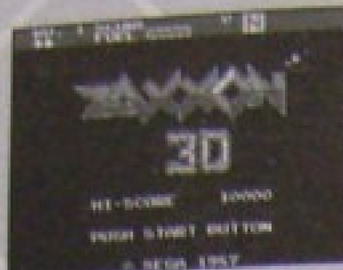
的优秀游戏（如GAME GEAR上的游戏）也被TEC-TOY旗下的开发人员移植到SMS上，同时TEC-TOY自身开发的一些适合于本土的游戏类型，也受到了大众的广泛欢迎。TEC-TOY为SEGA的各个主机都有制作游戏，其大量原创游戏系列的制作传统一直延续到了1997年。

TEC-TOY还曾经推出一个名为SEGA MASTER SYSTEM Ⅲ的机型，随机发售了大量原创游戏，实际上那只是一个重新包装后的SMS二代产品，2002年，名为SEGA MASTER SYSTEM Ⅲ COLLECTION的主机+游戏套装一时被传为佳话，其中包括了50款风格各异的SMS原创游戏，以及一台纯白色的SMS限定主机。除此之外，由TEC-TOY开发的比较著名的非官方SMS修改机型还有SUPER COMPACT，以及外壳为粉红色的MASTER SYSTEM GIRL，两者都具备通过无线手柄在几米之外遥控操作进行游戏的功能。TEC-TOY所推出的最后一款SMS系列主机是在2004年，主机的名称叫做MASTER SYSTEM HANDY，主机的外观像极了后来SEGA的DC手柄形状，随主机推出的还有8款新游戏。





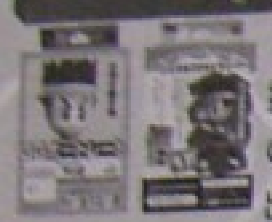
SMS时期的经典游戏很多，在兼容以前所有所有型号的游戏软件规格之外，在FM音乐支持的游戏种类上大大增多，GOLD CARD型卡带的优势也得到最大限度的发挥，孔雀王、R-TYPE、所罗门之键等名作系列的出现开始展示其强大的制





作实力。SMS的主机外设也是上述主机中最多的，一些游戏还需要额外搭载的记忆包、3D眼镜以及体育类专用操作包才能玩，过多的外设虽然显示了SEGA在游戏制作上的创新思想，同时也分散了其开发游戏的精力，这在当时其制作实力本身就要低于任天堂的现状下是不大有利的。

Sega Game Gear [HGG-3200]



1990年10月，SEGA推出了掌上游戏机GAME GEAR，GAME GEAR的推出，目的在于让以上机种的游戏能够运行在手掌游戏机上。所以在当时GAME GEAR也被称为掌上MASTER SYSTEM。GAME GEAR采用精细的3.2英寸液晶显示屏，将SEGA早期家用机的游戏完美地再现于手掌机上，让玩家随时随地都能够玩到家用机级别的游戏。同时由于液晶显示屏的优越性，同屏发色数达到了4096，游戏画面效果大大提升，不过为了兼容早期的SG、SC级别的游戏色盘，不少老游戏的显示色彩是混乱的，好在模拟器MEKA修正了这一点。



GAME GEAR在兼容老游戏上做得不错，原创游戏的出台却做得并不是很出色，尤其在当时任天堂的GAME BOY几乎垄断手掌游戏机市场的环境下，GAME GEAR的抵抗显得苍白无力，过分追求主机机能、游戏声光效果表现的提升，而忽略了手掌机最基本的便携特点，让GAME GEAR的市场陷入困境，尤其是其主机恐怖的耗电量，让很多玩家倍感失望，6节电池同时运作使用时长才仅仅三个多小时，频繁的更换电池让游戏的节奏持续性和爽快感得不到发挥。



HGG-3200主机规格	
主机名	HGG-3200
CPU	Z-80A[3.58MHz]
存储设备	
主机内存	64KB
视频存储器	128KB
显示设备	
发色数量	4096色
屏幕规格	3.2英寸背光液晶屏
分辨率	480 × 146
声音设备	3声道立体声＋效果音源1声道
其它功能	
耳机设备	需要额外购入
对战连线	需要额外购入
电源规格	9V/3W、6枚3伏电池[持续使用3-4小时]、于MARK III、SMS、MD通用的电源、支持各种充电电源
外观尺寸	宽255×厚113×高38[单位毫米]
附属物品	主机包一个、使用说明书一本





尽管有着幽游白书、鬼神童子等重量级作品在后面支撑，尽管有着SEGA的招牌游戏SONIC、炎之躲避球在GAME GEAR上的热卖，但过多的硬件设计缺陷让SEGA只能频频疲于招架，一些后期外设的推出如主题外壳更换、电视信号接收装置等都无法起到力挽狂澜的效果，任天堂在软件策略上的精益求精让它的GAME BOY迅速普及全球，GAME GEAR在一场几乎没有硝烟的掌机战争中惨败而归。

ColecoVision & Othello Multivision

在MEKA模拟的所有机种当中，我们还看到两个陌生的名字：ColecoVision和Othello Multivision。ColecoVision我们应该比较熟悉了，这是一个以仿制各类家用游戏主机、游戏软件为主的公司Coleco开发的主机，该公司的全称为COnnecticut LEather COmpany，在1982年，Coleco便推出了他们的主机ColecoVision，主要以仿制当时颇为流行的8位家用游戏机雅达利的游戏为主。





主机发售伊始，Coleco看到了任天堂的街机游戏大金刚给他们所带来的丰厚利润，便打算将其移植到ColecoVision上面，不过由于版权的问题暂时搁浅，后来该游戏被Mattel公司（当时一家著名的游戏软硬件生产公司）移植到了雅达利上头。后来由于得到了金刚所在的电影公司Universal Studios的授权，游戏又得以成功被移植到了ColecoVision上（任天堂与Universal Studios的官司这里略过）。Coleco公司主要以仿制雅达利和任天堂的知名游戏为主，曾经收到过雅达利方面的公开指控，不过却后来成功的脱离了官司麻烦。

在仿制游戏卡带上面获得了足够利润的Coleco公司后来推出了基于自己ColecoVision硬件构架为基础的亚当电脑，但并不是很成功，接着便于1984年退出了游戏卡带制作的行业。

至于那个叫做 Othello Multivision 的游戏主机，是一个在日本本土发售的、在 SG-1000 基础上改造而来的仿制型号，机身相对 SG-1000 更小更轻便，有着一个并不完善的键盘作为输入设备，该主机上只推出了 8 个独立原创的游戏，都能够在 SG-1000 上完美运行。

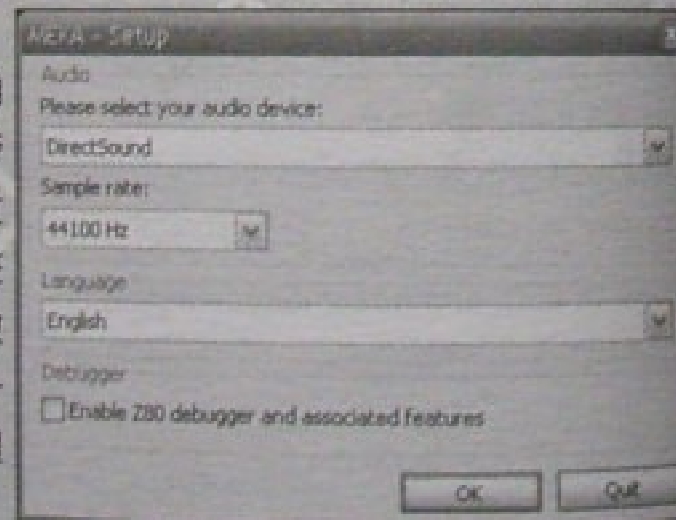


如果收集过以上两种机种的 ROM，你不难发现，其中大部分 ROM 都标记有测试版本、HACK 版本以及未完成版本的标记，确实在它们上面大多还是一些卡带的重制、仿制品，真正原创的游戏并不多。

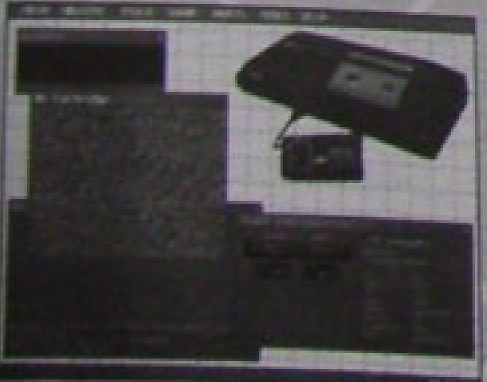
模拟器的使用

接下来给大家介绍模拟器的具体使用过程，我们现在使用的，是 MEKA 这个模拟器的最新 0.71 WIN32 版本。将模拟器解压到硬盘的某个目录下，会发现有很多文件，可见作者并没有将文件以目录归类存放的习惯。不过我们要直接执行的文件并不多，第一次使用的话，就先双击 setup.bat 这个批处理文件吧，这是模拟器运行前的设置程序，执行后我们可以看到以下画面，模拟器首先会寻找目录下的配置文件，如果没有找到便说明是第一次运行，从而弹出一个设置对话框，在这里有着三项基本的模拟器设置，分别是：

Audio	声音模拟类型的选择以及声音比率高低的设置
Language	模拟器界面语言的选择
Debugger	是否开启模拟器辅助的调试器开关



一般使用者按照默认配置就行了，OK 确认之后可以看到模拟器的主界面，经常使用带有窗口界面的模拟器，我们应该很久没有看过这种全屏界面的模拟器菜单了。这类模拟器在启动的时候会强制更改屏幕的刷新率和发色数（模拟器的默认全屏分辨率是 640X480），这一操作属于正常现象，使用者不必过于担心对显示器造成的损害。



在这个全屏的主界面中，零星分布着几个小的窗口，它们分别有着各自的作用。我们在不需要用到的时候也可以将其中任何一个小窗口关闭。不过一个标记着 No Cartridge 的窗口是游戏运行的主窗口，无法关闭的。接下来就给大家讲讲模拟器的大致设置过程吧。

模拟器的菜单介绍

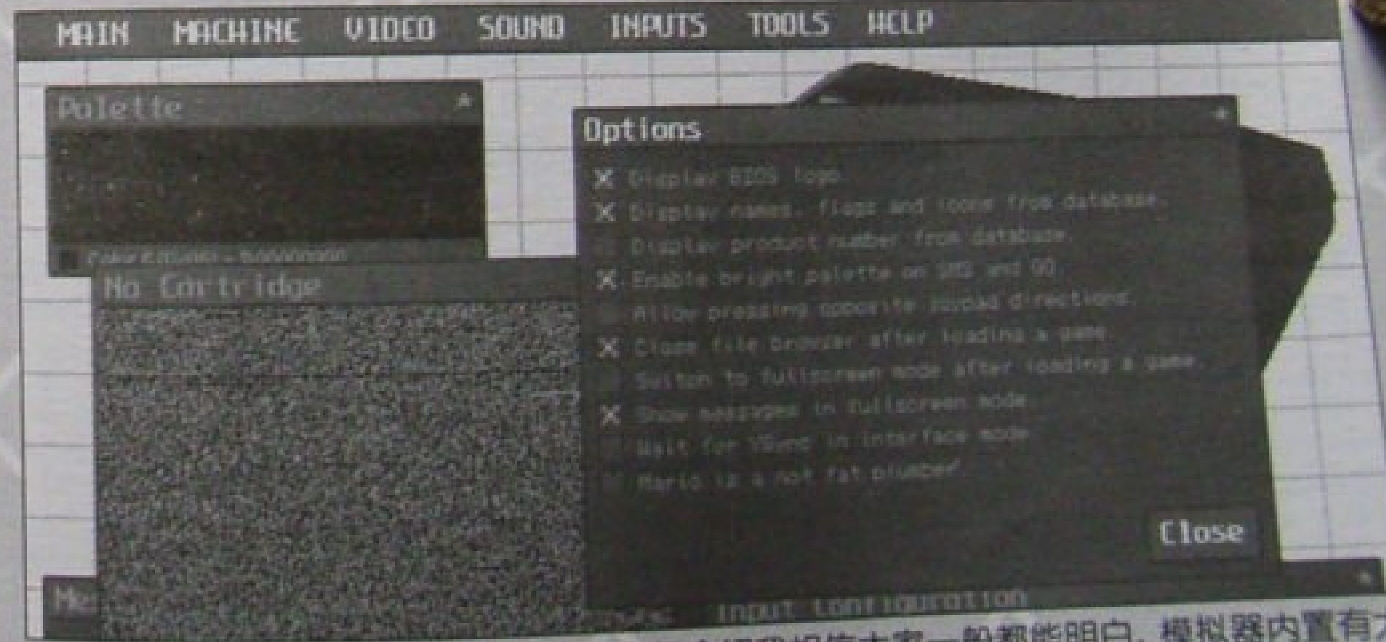
模拟器本身功能非常多，而且这类全屏菜单的模拟器我们之前接触得比较少，那就先从各个菜单的具体功能一步步说起吧：

主菜单中需要设置的东西并不多，大多都是开始/结束游戏以及即时存档/读档的功能，大部分模拟器都是这样。在 Options 里面有一些常用功能的开关选项，按照顺序将大致含义给翻译如下：



MAIN[模拟器主菜单]	
Load ROM	载入ROM开始游戏
Free ROM	释放当前载入的ROM并停止游戏
Save State	存储游戏即时存档
Load State	读取游戏即时存档
Options	模拟器功能设置
Language	选择模拟器菜单的语言[没有中文]
Quit	退出游戏并关闭模拟器

- 是否显示BIOS的启动画面	默认开启
- 是否于载入游戏的时候显示数据库内的游戏名称、标记以及图标	默认开启
- 是否于载入游戏的时候显示数据库内的游戏生产编号	默认关闭
- 是否于运行SMS和GG游戏的时候开启高亮度色盘	默认开启
- 是否允许同时按下收兵的两个相反方向键	默认关闭
- 是否在读取某个游戏之后自动记录该游戏所在目录以便下次快速打开	默认开启
- 是否在读取完游戏之后自动切换到全屏显示模式	默认关闭
- 是否在全屏模式下显示模拟器的一些提示性文字信息	默认开启
- 是否在主界面菜单下开启图像声音同步	默认关闭
- 马里奥不是一个胖水管工[恶搞性质]	默认关闭



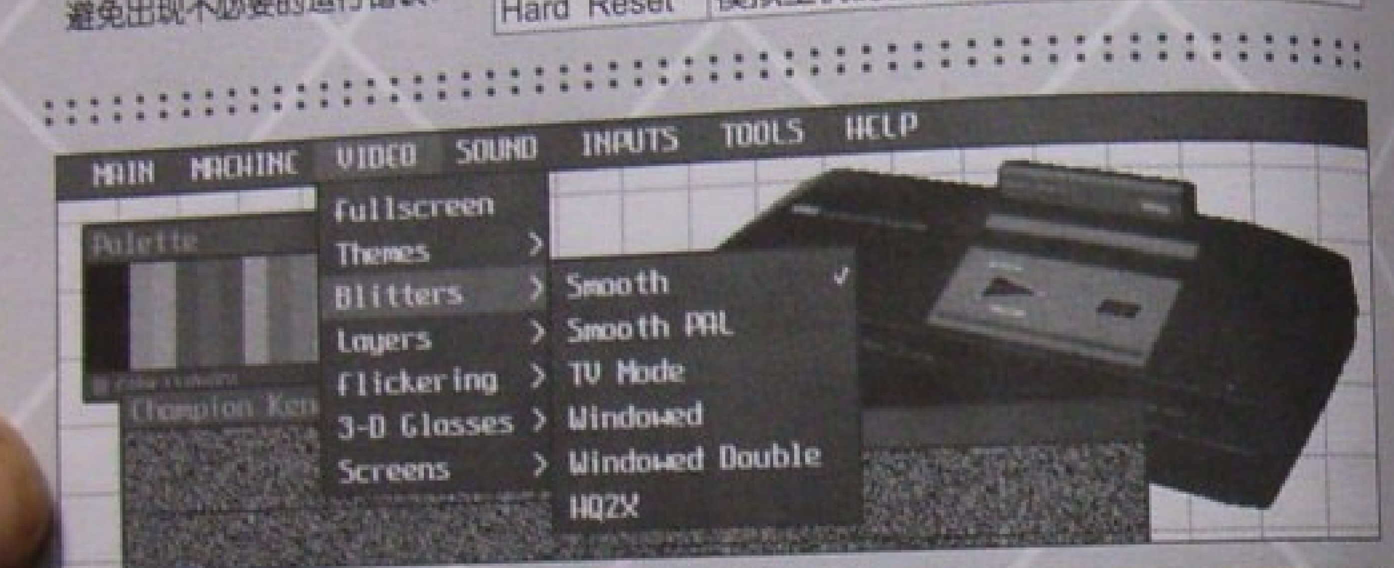
这些大致功能的作用通过上面的主机介绍我相信大家一般都能明白，模拟器内置有大量作者收集编写的游戏数据库，通过调用数据库中的游戏文件名、CRC 值，以及在模拟器目录下特设的图标信息，可以在运行游戏的时候给我们展现更多有用的信息。模拟器目录下的 icons.zip 文件包含着几大主机的图标，大家也可以用来美化自己的系统图标，很方便的。



这一部分与著名的 MD 模拟器 GENS 非常类似，控制着主机的一些主要的开关和差异选择，了解所选游戏的版本和区域，然后用适当的方式来运行，才能收到更好的模拟效果以及避免出现不必要的运行错误。

MACHINE[主机菜单]

Power	模拟主机电源的开关
Country	选择主机的区域版本[有欧美和日版之分]
TV Type	选择游戏在运行时候的显示制式[有PAL和NTSC制式之分]
Hard Pause	模拟主机硬件暂停[上面提到过一些主机有暂停功能]
Hard Reset	模拟主机的硬件复位



模拟器可以随意更换不同的界面效果，不同的配色主题风格分别来自不同的游戏，对那些游戏有过深刻印象的玩家应该会感到比较怀念。由于 SMS 开始增加了 3D 眼镜的输出效果，所以在模拟器的显示设置中便有了这项功能，但一般人并不拥有这类设备，所以打开意义不大。总的来说显示菜单的设置比较简单，基本不需要做太大的更改。

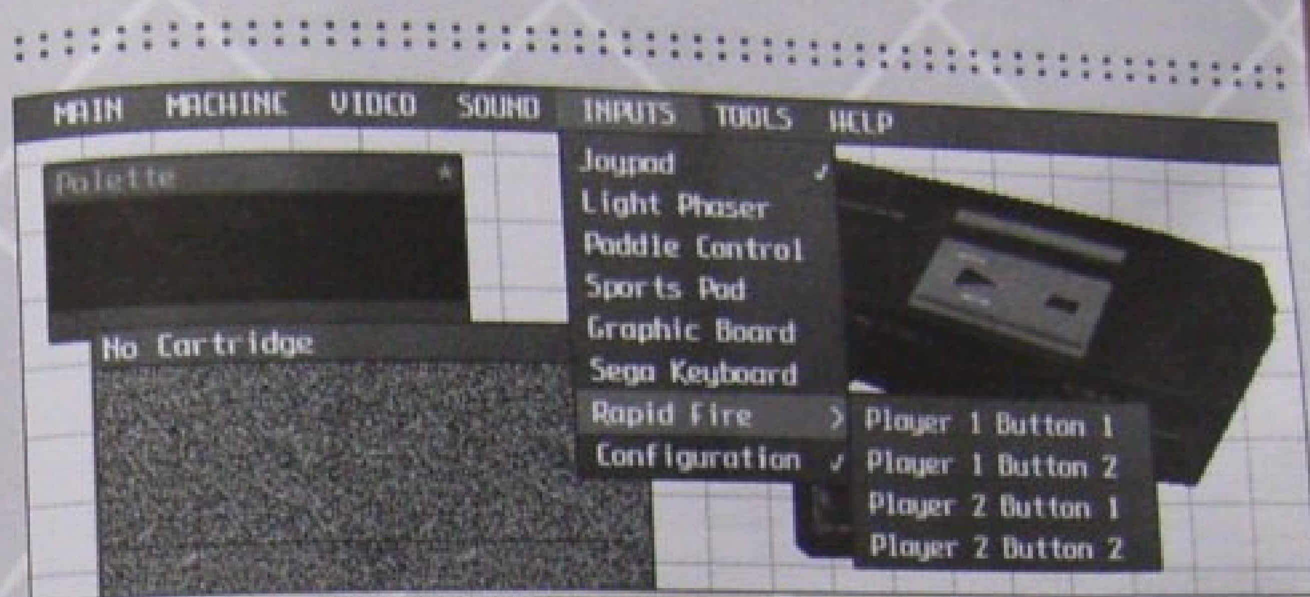
Video[显示菜单]

Fullscreen	切换到全屏显示模式
Themes	为模拟器界面更换不同的主题风格
Blitters	模拟器运行游戏的渲染显示效果
Layers	选择显示游戏的图层
Flickering	开启一些游戏的闪烁特效
3-D Glasses	打开特殊游戏对 3D 眼镜的支持
Screen	打开多个窗口同时运行多个游戏用

模拟器的声音设置菜单很简单，FM 设备的作用在上面的主机介绍中已经叙述得非常详细了，音量、比率以及声道的选择这些都是标准的声音调节参数，我们应该十分熟悉了。至于最后一项录制功能，可以选择录制 WAV 格式的音乐也可以选择录制 VGM 格式的音乐，前者是标准的无损格式音源，后者是供模拟器直接播放的音乐格式。

SOUND[声音菜单]

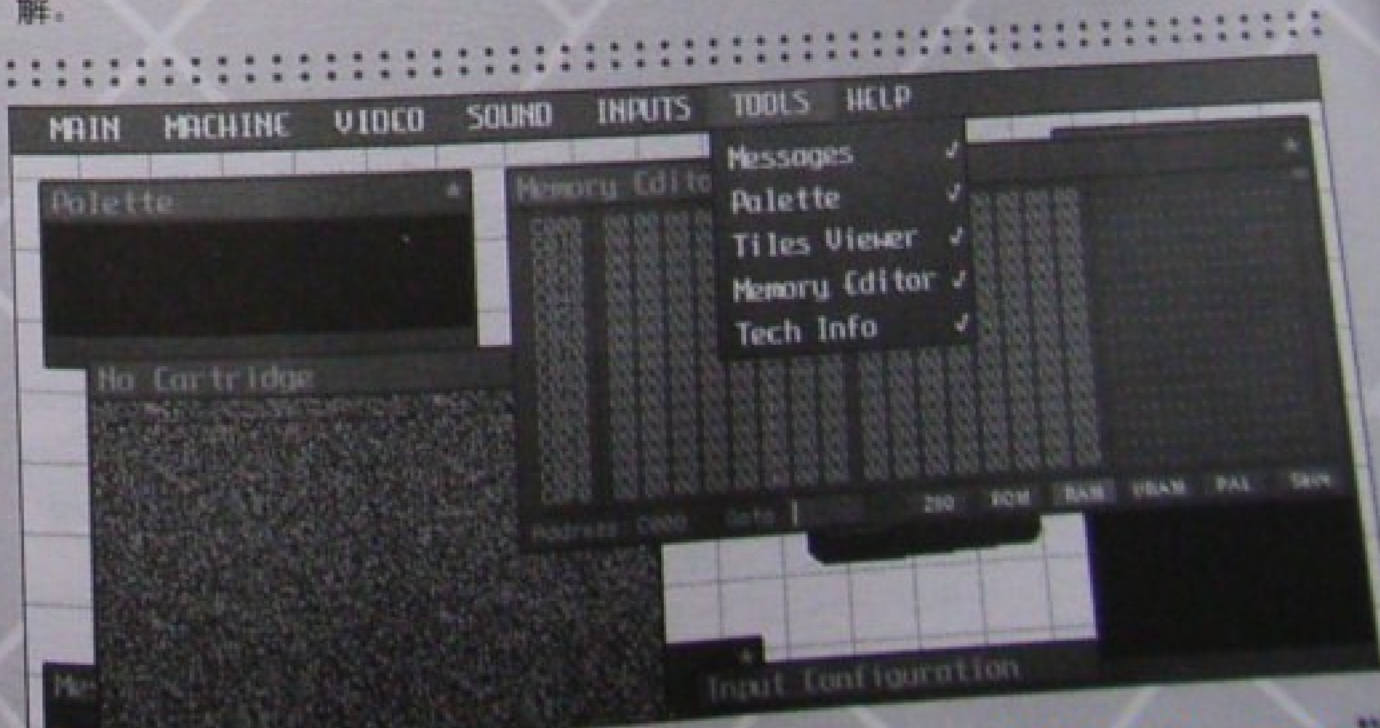
FM Unit	启用附加的FM 音源增强设备开关
Volume	游戏音量的调节开关
Rate	声音比率的选择
Channels	声道模拟的开关
Dump	游戏中声音录制的选项



由于模拟器支持模拟的机种十分多，其中涉及到的输入设备也自然不少，设置按键的时候点选相应的键后会提示按下需要设置的键，此时按下键盘或手柄上的某个键就完成了对该键位的映射设置。当选中相应的输入设备时，我们可以在右下角的键位配置串口看到该设备的外形显示于其中，相应的鼠标的形状也会因输入设备的不同而有所改变，形象直观的设置让我们也对这些早期的家用游戏机输入设备有一个简单的了解。

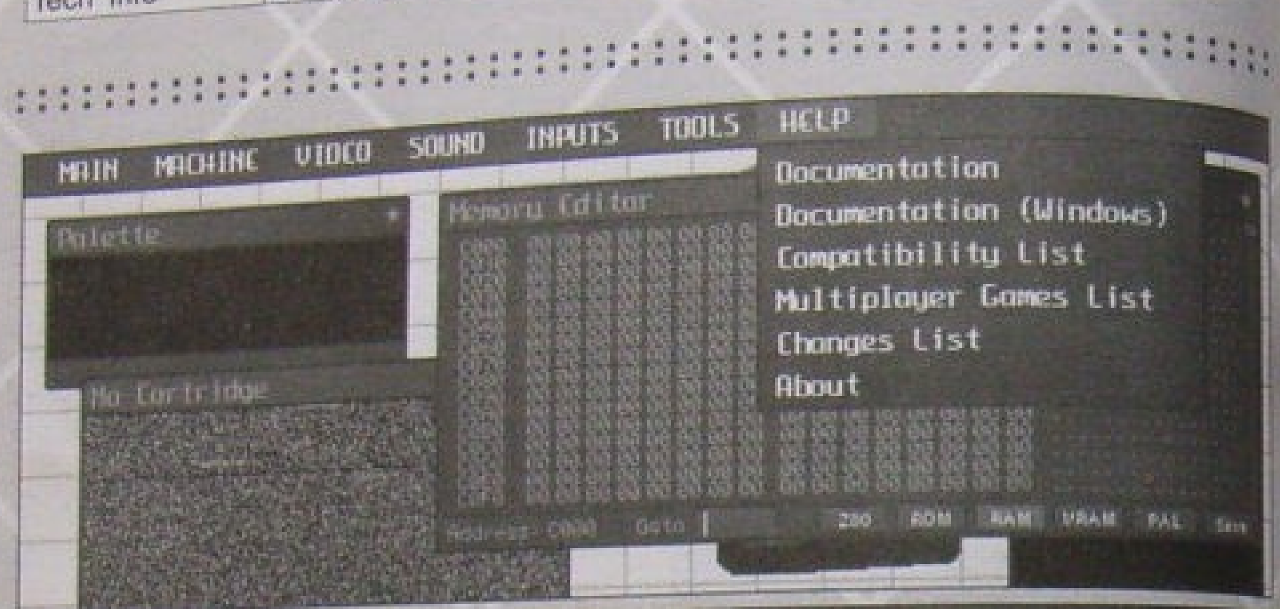
INPUT[输入菜单]

Joypad	显示手柄设置选项
Light Phaser	显示光线枪设置选项
Paddle Control	显示遥杆设置选项
Sports Pad	显示体育类游戏专用操作台设置选项
Graphic Board	显示绘图板设置选项
Sega Keyboard	显示 SEGA 专用键盘设置选项
Rapid Fire	为指定键设置自动连射功能
Configuration	显示键位配置窗口



TOOLS[工具菜单]	
Messages	显示信息窗口
Palette	显示游戏色盘
Tiles Viewer	显示色块查看器
Memory Editor	显示内存编辑器
Tech Info	显示技术信息窗口

这里可以供调用一些模拟器高级使用者会用到的辅助功能，使用者可以根据自己的需要来查看，选中某项后相应的窗口都会出现于屏幕中，太多窗口同时显示的话势必影响游戏主窗口的排列显示，一般来说我们用模拟器玩游戏的时候只需要一个信息窗口就足够了。

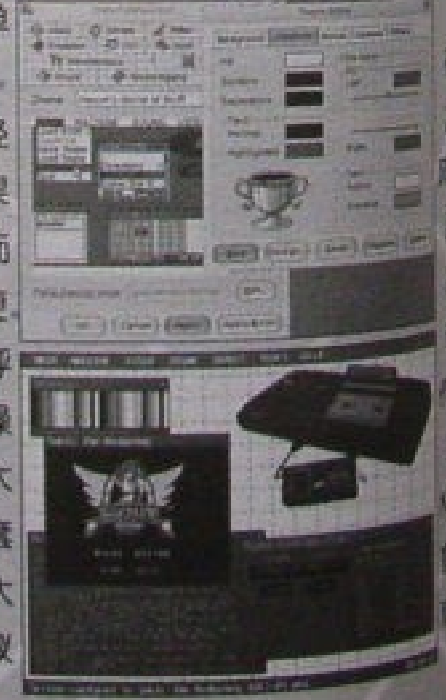


HELP[帮助菜单]	
Documentation	显示模拟器的自述文档
Documentation (Windows)	显示模拟器WINDOWS版本的自述文档
Compatibility List	显示模拟器的游戏兼容性列表
Multiplayer Games List	显示模拟器支持的多人游戏列表
Changes List	显示模拟器的版本更新履历
About	显示模拟器开发小组的自述信息

这里都是一些模拟器相应文档的显示，其实这些文档都位于模拟器目录下，显示的时候采用模拟器内嵌文本窗口来显示，看上去非常舒服，比较可惜的是都是英文。到此为止模拟器的菜单就全部介绍完了，感觉MEKA这个模拟器在很多菜单名称的规范上做得相当认真，不少模拟器都会在菜单文字的拼写和大小写规范上出现错误，MEKA却丝毫看不到这样的低级疏漏。

开始游戏吧

使用模拟器运行游戏之前根据上面的介绍进行一下简单的设置，然后直接读取ROM的ZIP文件就能够开始游戏了。全屏模式下是不是感觉玩得更投入吧？其实，MAXIM曾经MEKA设计过一个WINDOWS用的前端程序，主界面是苹果的，里面大部分的模拟器设置菜单与本文讲的还是通用的，而每次模拟器更新前端软件都必须相应也更新版本，不是很方便之笔者是十分喜欢这样的模拟器布局结构，也有很多爱好者呼将MEKA移植到PSP上面去，但是就模拟器以鼠标为主要操情况来看，移植到NDS的机率相对会大一些，不过如此庞大模拟器资料库，想必一致起来难度也会不小吧，本期附送全套INTRO的SMS、SG/SC以及GAME GEAR系列ROM，大以慢慢拿来测试吧，最后祝大家玩得愉快，有什么问题和建议发信至ezmag@163.com。



MAME 架构 编译 配置 浅析

Multiple Arcade Machine Emulator

文/Neoragex2002
责编/Cololo
luyin2004@gmail.com

摘要 MAME

众所周知，M.A.M.E是目前世界上支持驱动最多、模拟精确程度最高、开发团队实力最强及影响力最为广泛的通用街机模拟器。本文以Mame 0.105b为例，尝试从编译配置和源码结构角度出发，简要分析和描述了Mame的软件架构，并且详细论述了Mame的配置、编译及裁剪过程。作为一篇启蒙性质的文章，本文主要面向希望深入了解Mame的模拟新手，以及对Mame源码感兴趣、且具备一定技术水平的模拟老手。

1 MAME源码结构

Mame 0.105b源代码目录树结构如下：

目录树	源码注解
根目录	包括用于编译整个Mame的makefile
├─docs	License及Mame源码相关的文档
└─src	所有Mame核心层和工具的源码，包括core.mak和mame.mak
├─cpu	所有CPU核心的源代码，包括cpu.mak
├─debug	依赖于Win32 OSD层且支持多窗口的Mame调试模块
├─drivers	所有游戏主体驱动部分的源码
├─etc	杂项，不必过多关心
├─expat	用于解析XML的库
├─includes	公共头文件，不必过多关心
├─machine	部分共用的虚拟设备源码，如NVRAM、实时时钟等
├─sndhrdw	定制音频硬件模拟的驱动源码
├─sound	所有声音芯片核心的源代码，包括sound.mak
├─vidhrdw	定制视频硬件模拟的驱动源码
├─windows	针对Win32的OSD平台依赖层的源代码，包括windows.mak
└─zlib	用于压缩/解压缩ZIP文件的库

makefile是一种用于自动编译的特殊脚本，里面记录了所有源码的编译步骤、规则及相互依赖关系，多用于跨平台的命令行编译场合。它可以类比于我们熟悉的Windows中VC++的“工程文件”，但是与IDE自动生成的工程文件不同，makefile脚本一般由开发者手工编写。为简洁起见，在Mame的makefile中定义了大量模板规则（pattern rule），同时，其整套编译脚本也从功能性的角度被划分为如下6个文件：

编译配置文件	功能说明
./makefile	整个项目的主控makefile，定义了Mame的高层编译结构
src/core.mak	用于编译平台无关的Mame核心层（Core Layer）
windows/windows.mak	编译针对Win32的平台相关代码（OS Dependent Layer）
src/mame.mak	包括全部游戏驱动部分的编译配置（Drivers Module）
cpu/cpu.mak	包括所有CPU模拟核心的编译配置（CPU Core Module）
sound/sound.mak	包括所有声音芯片模拟的编译配置（Sound Chips Module）

其中，后 5 个 mak 脚本用来生成相应的功能模块，而作为主控脚本 ./makefile 则负责调用（include）上述的 5 个 mak 脚本，实现 5 个功能模块的链接并生成最终的 mame.exe 文件。

2 MAME软件架构

2.1 总体架构

早期 Mame 的软件架构变动得非常频繁，只有 Nicola Salmoria 和 Aaron Giles 等少数几个教父级核心开发者才能把握其细节。随着 Mame 的逐步成熟及其支持驱动数量的日趋庞大，Mame Team 已经充分意识到了架构稳定的重要性，并终于在 2005 年的上半年宣布 Mame 的结构基本定型，这同时也说明：我们从源码分析角度一窥其堂奥的机会终于成熟了。鉴于 0.106u2 版之后的 Mame 引入了全新的显示系统，该系统目前仍在测试中，因此在这里我们将主要以较新的 0.105 稳定版作为具体分析实例。



根据 Mame 的源码及 makefile 编译结构，我们可得出其目前的总体架构图如上。如图所示，整个 Mame 架构可划分为核心层和 OSD 层共 2 个层次；其中的核心层又引用了驱动、CPU 核心及声音芯片核心等 3 个模块，它们都是平台无关的；而针对 Windows 的 OSD 层则为核心层集中提供了面向操作系统的具体实现接口，所有的 Win32 API 和 DirectX 实际调用均由 OSD 层来实现。可以看出，通过替换 OSD 层，可以很方便地将 Mame 移植到不同的操作系统中，并使用不同的底层媒体控制机制，如 MacOS、Linux/SDL 等。但是反过来，这种具备良好移植性的分层结构恰恰也是导致 Mame 模拟效率低下的主要原因之一，对移植性的追求使得 Mame 不可能 100% 的充分利用平台相关的硬件加速能力。

2.2 谁需要关注Mame架构和源码？

作为一个在模拟界拥有绝对领导地位的庞大项目，参与 Mame 开发的人员自然形形色色，而各自期望了解 Mame 的目的也是多种多样的。从其软件结构上可以看得出来，关注 Mame 架构及源码的人主要包括核心框架开发者、模拟技术研究者和驱动开发者 3 类（当然，现实中并不一定划分得那么绝对，如 Nicola、Aaron 和 Haze 等大牛往往身兼数职）：核心开发者主要负责 Mame 核心层及高层软件框架的研制工作；模拟技术研究者主要关注 CPU 及声音芯片等核心部件的模拟实现，出于为 CPU 等模拟部件提供标准复用接口的目的，他们对 Mame 架构也必须有所了解；而游戏驱动开发者做的工作则主要是利用 Mame 已有的流程、框架以及模拟部件，结合自己对真实主机运行细节的理解来实现具体

的游戏驱动，如虚拟主机定义、定制视频 / 音频硬件模拟等。很显然，Mame 核心框架和已有的核心部件是驱动开发的基础，它们是可重用的，它们让驱动开发者们能够集中精力解决被模拟主机所特有的细节问题，而不必去考虑如何重复实现那些模拟器通用的处理流程和部件——就好比 Windows 程序员们使用 MFC 一样。由于 Mame 支持的游戏驱动数量极其庞大，驱动开发者的数量无疑也是最庞大的，同时他们往往也是早期 Mame 架构频繁变动的最大受害者，值得庆幸的是，他们并没有放弃 Mame，Mame 也没有放弃他们——目前 Mame 的结构终于定型了，而且 0.106u2 版本后所引入的显示系统新变动也主要集中在 Mame 核心层和部分 OSD 接口，对驱动模块及 CPU、声音芯片模块的影响并不大，主要是一些显示相关配置方式上的改进，驱动开发者们终于可以安心了。



除上述 3 类直接参与的开发者之外，圈子里还存在着不少专用模拟器开发者对 Mame 的源码感兴趣（尽管他们不一定参与了 Mame 的研制），这是因为他们能够从 Mame 源码中获取到宝贵的主机信息；事实上，Mame 的参考文献价值远远超越了它为给普通玩家所带来的游戏乐趣，这也正是 Mame Team 为什么会如此“孤高而又傲慢地”追求模拟精确性的根本原因。在真正模拟器开发者的眼中，Mame 并不仅仅等同于一个慢吞吞的模拟器，它更像是一本百科全书，而关于 Mame 的框架常识则是这本 Bible 的目录和索引。另一方面，也有不少热爱 DIY、期望精简 Mame 的驱动并在自己的机器上对其进行优化编译的模拟爱好者对阅读 Mame 源码感兴趣，如果你正好是其中一员，那么你将非常幸运：这篇文章几乎就是为你写的；当然，你也会发现这篇文章的内容并不仅限于此。

不管怎样，我希望此文的读者能够首先明确自己的理想和目标——这将是你征服 Mame 悬崖般陡峭的学习曲线的唯一希望所在。Okay，扯远了，下面让我们回到技术话题上来：具体看看 Mame 架构中各个组成部分所实现的功能。

2.3 OSD 平台依赖层

Mame 源码中仅自带了针对 Windows 的 OSD 层代码，其全部位于 src/windows 目录中。考察其中的 windows.mak 可以发现，该 OSD 层代码分为针对 Win32 和针对 DirectX 两个部分，前者包括 Windows 相关的 MinGW_GCC/Link 编译选项、Win32 窗体及其 UI 显示代码、内存分配调试代码（接管标准 C 运行库中的内存分配函数，以便于检测内存泄漏）、虚拟机调试窗口代码和 Win32 资源文件编译等；后者则包括 DInput、DSound、DDraw 等 DirectX 函数调用接口的编译。说得简单点，就是一半代码负责 Win32 系统调用及窗口管理，而另一半负责 DirectX 媒体访问控制。

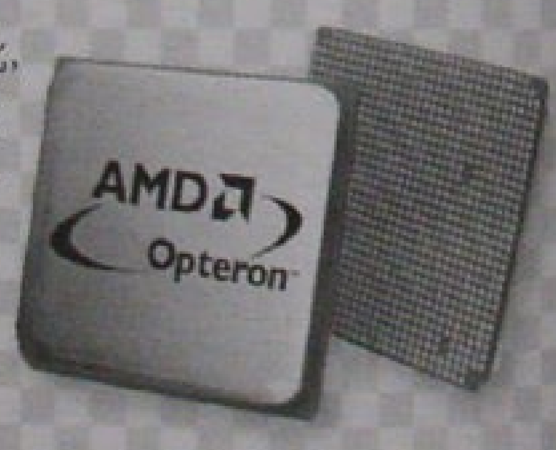
2.4 Mame 核心层



核心层是完全与平台无关的，在 src/core.mak 中详细给出了核心层的编译选项及过程。作为 Mame 的最高层框架，核心层定义了一系列与平台实现无关的抽象数据结构及其处理流程，如抽象位图、抽象色板和抽象音频流等，其具体表述及功能的实现均依赖于 OSD 底层；所有高层抽象结构在具体执行过程中均将被映射成为 OSD 层中的对应实体，如 DDraw 里面的 Off-Screen Surface、DSound 中的 SecondaryBuffer 等；而针对位图、音频等抽象实体的实际操作则均通过调用底层 OSD 层接口来间接完成。同时，核心层还为所有的 CPU 核心、声音芯片和游戏驱动（Romset、虚拟机器、内存映射、I/O 映射、虚拟视频硬件和虚拟音频硬件等）定义了统一的数据及操作 / 回调接口，可以说，核心层构成了 Mame 最重要的宏观架构，同时也是分析 Mame 代码的最佳入手点。

2.5 CPU 核心及声音芯片

考察 src/cpu/cpu.mak 和 src/sound/sound.mak 可以发现，在 Mame 的配置中，其按照不同类型、不同厂家的规则对 CPU 模拟核心和声音芯片进行了分组，这使得我们可以很方便地从 mak 文件中抽取出生成任一特定 CPU 核心或声音芯片的编译步骤。在 CPU 核心编译过程中，以 68000 核心的编译过程最为复杂（用到了重编译代码生成器技术，生成 m68k 核心的步骤与利用 lex/yacc 生成编译器类似），而在声音芯片代码中则 Yamaha 家族的较繁琐点。



CPU 核心与声音芯片模块均是可以跨平台的，因此，其 99% 的代码均使用 C 语言编写，只有极少部分采用了汇编（现在你应该知道 Mame 模拟效率低下的另一个理由了），同时考虑到不同汇编语法的复杂性，代码中很少采用 C 语言的嵌入式汇编，而是将汇编部分单独分离出来，额外地组织成相应的 asm 文件（采用 Intel 语法），使用可跨平台的 Nasm 进行编译。

完全理解 CPU 核心、声音芯片模拟的代码需要具备扎实的编译器研发技能和全面的数字 / 模拟信号处理及电路常识，这些过于专业的要求显然令人望而生畏。但不必紧张，对于绝大多数的人而言，仅需知道如何通过 Mame 核心层提供的标准接口使用这些核心部件便足够了，至于如何实现它们就交给牛人们去操心吧。

2.6 游戏驱动部分

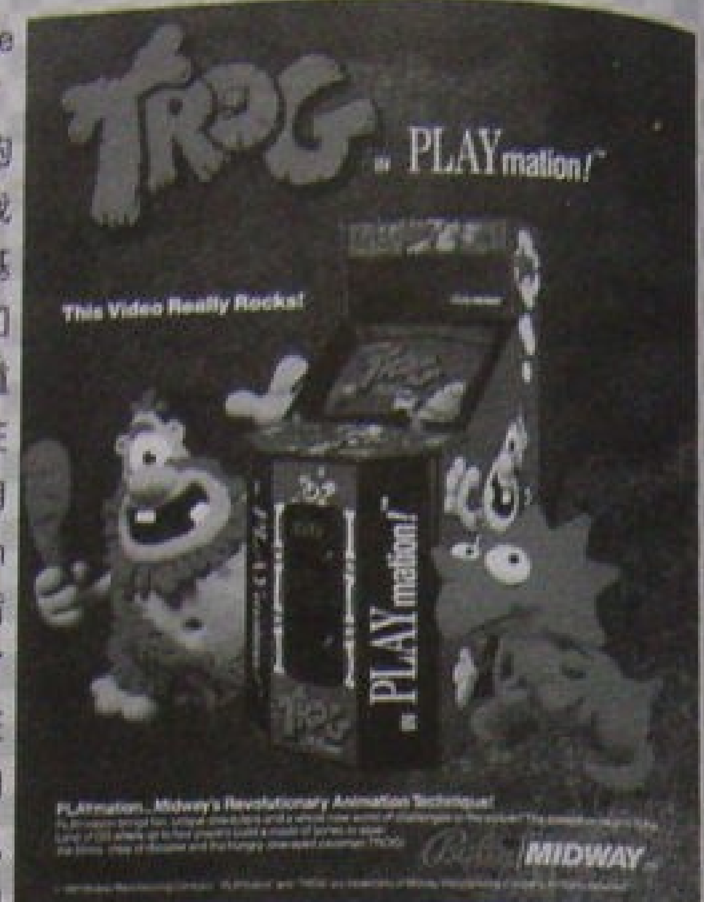
2.6.1 MAME 驱动概述

游戏驱动是 Mame 中较为关键的一个组成部分，其代码是与平台无关的，多采用 C 语言编写。游戏驱动包括了 Mame 中某个游戏正常模拟运行所需的一切信息，下面我将简要罗列一下这些信息，希望能够给各位好奇的读者们一个“华丽的”的第一印象：

驱动结构	信息简述
游戏驱动	包括一切虚拟机、游戏相关的驱动信息
├──游戏信息	包括厂家、年代、具体游戏名、类型等一般信息
├──驱动回调	特定游戏相关的指定操作，如特殊 Roms 的加、解密等
├──输入端口配置	记录了所有游戏相关 I/O 端口信息及其 DIP 开关信息
├── Romset 信息	游戏相关的 Rom 信息，名称、长度、CRC 和加载方式等
└──虚拟机配置	多个硬件配置相似的游戏被 Mame 视为属于同一类虚拟机
├──CPU 核心配置	包括了与处理器相关的所有模拟环境及其信息
│ ├──内存映射及句柄	负责特定 CPU 对特定内存进行读写操作的例程
│ ├──I/O 端口-DIP 映射及句柄	负责特定 CPU 对特定 I/O 端口及 DIP 开关进行读写的例程
│ ├──中断设置	指定特定 CPU 的中断特性，如垂直扫描中断频率等
│ ├──中断回调	模拟过程中由中断触发的用户自定义例程
│ └──CPU 基本信息	处理器基本信息，包括型号、主频和文本命名等
├──多 CPU 调度信息	多处理器模拟调度相关的配置信息，如时间片、调度因子等
├──虚拟机回调	多个属于同一类虚机的游戏驱动所共用的回调例程，如 reset
├──存储周边回调	初始化和重置 nvram 和 memcard 等周边所需的回调例程
├──视频配置	包括一切视频相关的信息，如分辨率、色深、刷新率等
├──视频回调	初始化和刷新视频帧所需的回调例程
├──声音芯片配置	包括了与处理器相关的所有模拟环境及其信息
│ ├──声音芯片基本信息	包括了芯片类型、主频、文本命名等信息
│ ├──芯片相关配置	因芯片类型而异，与具体芯片类型相绑定的配置数据
│ └──音频处理路由配置	指定声音芯片与扬声器的映射关系，及其处理增益（音量）
├──扬声器配置	包括声道数、增益、3D 空间位置 (!!) 等混音相关配置信息
└──音频回调	初始化和重置音频硬件所需的回调例程



Hmmm……我知道在你看过了上述信息之后的感受一定很复杂…… Mame 驱动相关的信息是非常细致而又庞大的，我相信你已经体会到了；但这里我想强调的是：这些信息实际上并不像你想象的那么混乱，其实它们之间的联系非常紧密。仔细看看上面的那个表，我们可以将其驱动信息划分成 CPU、Romset、I/O 与输入设备、视频设备和音频设备等 5 类，其中，CPU 部分包括了正确模拟 CPU 运行行为所需的全部信息，如内存映射、I/O 端口映射和中断管理等；而 Romset 代表着游戏的程序正文和数据；输入设备告诉我们这个游戏用的是摇杆、光电枪还是跟踪球，音、视频设备的作用不用多说了吧？不难发现上述分类跟我们所了解的基板硬件结构是一一对应的，事实上，街机作为一种游戏专用的嵌入式系统，恰恰也就是由上述 5 个部分构成。



另一方面，我们还可以发现，在 Mame 驱动体系中，存在着“游戏驱动”(DRIVER) 和“虚拟机”(MACHINE) 的逻辑层次划分：为降低研发成本，不少游戏使用了相同的基板，因此其硬件配置是基本一致的，比方说 Neo.Geo MVS 系列和 CPS1/2 系列，既然如此，它们完全可以重用同一份“虚拟机”驱动定义；但是，在实际模拟它们的时候，还需考虑每个游戏自身的具体情况，比如 MVS 中存在着的 Rom 加密现象——某些较新的游戏 roms 加载后需要解密，而多数早期游戏则不需要，为了让这些新游戏能够正常运行，我们有必要在 Mame 驱动架构中为它们添加一些额外的驱动信息及其驱动行为。简而言之，“虚拟机”定义记录的是多个游戏可共用的驱动信息，而“游戏驱动”定义则记录的是某一游戏所特有的驱动信息，这是实际上一种数据继承关系的体现。（熟悉 OOP 的朋友将很快会发现，在 Mame 的 C 源码中大量采用了宏定义来模仿 C++ 的面向对象特征，甚至是多态性实现，这令源码分析难度进一步提高了，但与此同时它也带来了相对简洁、方便的架构设计及编码，前提是你要能看得懂——这几句话是写给技术水平较高的读者看的）

只要有足够的耐心，我们可以在 Mame 驱动源码中找到关于某个特定游戏的任一上述信息，而知道在何处找到这些信息则是我们应当关注的重点。从源码结构角度来说，一般而言，一个游戏的完整驱动主要包括驱动注册、驱动定义及实现、定制视频硬件、定制音频硬件和周边器件等 5 个代码模块，它们分别对应着 src/mamedriv.c、src/drivers/$(zip_name).c、src/vidhrdw/$(zip_name).c、src/sndhrdw/$(zip_name).c 和 src/machine 中的某些文件，这里的 $(zip_name) 指的是游戏 Romset 的 zip 名，如 ddragon、ddragon2 等。其中，除了前二者之外，其他 3 部分是可选的，因为前面已经说过了：某些模块和信息是可以多个游戏共用的。在这些代码模块中包含了所有的驱动信息，因此，为 Mame 添加一个新游戏驱动的过程通常包括了添加或修改上述一系列文件的过程。为了提高可读性，这些不同的代码模块通常使用相同的文件名，即 $(zip_name)（如双截龙 Double Dragon，其主 Romset 名为 ddragon，则其驱动模块文件名均为 ddragon.c），但分别存放在 src/drivers、src/vidhrdw、src/sndhrdw 和 src/machine 等 4 个不同的子目录中。

在这 5 个驱动文件中，src/mamedriv.c 作为一个全局共用模块，负责实现所有游戏驱动在 Mame 框架中的注册，所谓驱动注册就是让 Mame 知道自己支持模拟哪些游戏，以便提供相应的命令行其驱动载入接口，如果驱动不注册的话，即使它已被编入了 Mame 中，用户也无法启动其模拟过程；位于 src/drivers 中的文件则给出了被模拟游戏的虚拟硬件定义，如 Romset、内存映射、I/O 映射、使用的 CPU/ 声音芯片和视频布局等绝大多数驱动信息；位于 src/vidhrdw 中的文件封装了该游戏所定制的视频模拟例程，相当于实现了该游戏所需要的虚拟视频硬件，多数游戏都有对应的视频硬件模拟实现，当然，如果新游戏使用的视频硬件和另一个已有游戏是完全一样的，它完全可以重用已有游戏的对应文件；与 vidhrdw 类似的，位于 src/sndhrdw 中的文件封装了游戏所定制采用的音频模拟函数，相当于实现该游戏所需要的虚拟音频硬件，如离散音频系统等，对于多数游戏而言，定制专用音频硬件的情况并不像视频硬件那么普遍，大多采用标准的音频编解码芯片，因此很多游戏并不存在专门对应的 sndhrdw 实现；最后，在 src/machine 中则保存了游戏模拟所需的其他周边硬件的虚拟实现，如 NVRAM、EEPROM、记忆卡和实时时钟等，这些周边硬件在多数游戏基板中使用得非常普遍，因此，我们可以将 src/machine 这一目录中的文件看成由多个游戏驱动所共享的“周边硬件”代码库。



2.6.2 驱动文件查找范例

位于 src/ 目录下的 mame.mak 配置文件是与驱动编译直接相关的，其内部结构组织得非常具有启发性，无形中为我们提供了非常多的“隐含”信息，使得我们能够非常方便地找到某特定游戏所对应的驱动代码文件。下面我专门给出一个 Step by Step 实例：查找 ddragon 和 ddragon2（双截龙 1、2 代）两个游戏所对应的驱动文件。





1. 首先获取 Mame 支持的所有游戏的详细信息，命令行下，运行“mame -listxml | xml2info > mame.lst”，得到 mame.lst，里面存放了所有游戏的详细驱动信息，包括游戏名、Romset、对应驱动文件、所使用的 CPU 和声音芯片及其 DIP 信息

2. 用编辑器打开 mame.lst，查找字符串“ddragon”和“ddragon2”，发现两者的 sourcefile 字段均为 ddragon.c，这说明 ddragon 和 ddragon2 的驱动均为同一文件：src/drivers/ddragon.c

3. 仔细看看这两个游戏的其他信息，在 chip 字段中发现 ddragon 的 CPU 为 HD6309 和 HD63701，声音芯片为 YM2151 和 MSM5205，而 ddragon2 的 CPU 则为 HD6309 和 Z80，声音芯片为 YM2151 和 OKI6295（不用恐惧，几乎 90% 以上的街机都是多 CPU 架构）

4. 再来，打开 src/mame.mak 文件，根据 src/drivers 驱动文件名 ddragon.c 查找对应 obj 的字符串 "ddragon.o"，发现了如下信息：

```
$(OBJ)/technos.a: \
$(OBJ)/drivers/battlane.o $(OBJ)/vidhrdw/battlane.o \
$(OBJ)/drivers/blockout.o $(OBJ)/vidhrdw/blockout.o \
$(OBJ)/drivers/bogeyman.o $(OBJ)/vidhrdw/bogeyman.o \
$(OBJ)/drivers/chinagat.o \
$(OBJ)/drivers/ddragon.o $(OBJ)/vidhrdw/ddragon.o \
$(OBJ)/drivers/ddragon3.o $(OBJ)/vidhrdw/ddragon3.o \
$(OBJ)/drivers/dogfgt.o $(OBJ)/vidhrdw/dogfgt.o \
$(OBJ)/drivers/matmania.o $(OBJ)/machine/maniach.o $(OBJ)/vidhrdw/matmania.o \
$(OBJ)/drivers/mystston.o $(OBJ)/vidhrdw/mystston.o \
$(OBJ)/drivers/renegade.o $(OBJ)/vidhrdw/renegade.o \
……
```

5. 上述信息中的 "technos.a" 字样告诉我们，在编译 Mame 时，MinGW GCC 将会把所有 Technos 公司出品的街机驱动编译所得的 obj 统统打包到同一个 .a 包中，用于 link；另一方面，请特别注意其中每一行的分行方式，这是因为——这里的每一行都给出了与 src/drivers/ 中的驱动代码所对应的其他驱动模块，例如，对于 ddragon/ddragon2 的驱动文件 src/drivers/ddragon.c，它所对应的其他驱动模块为 src/vidhrdw/ 中的 ddragon.c 文件，而 matmania 驱动则对应着两个其他驱动模块，src/machine/maniach.c 和 src/vidhrdw/ matmania.c。mame.mak 中给出的这些信息对于 Mame 的裁剪编译是非常有价值的，这将在下文中进一步提到



6. 最后说说如何查找 ddragon/ddragon2 所涉及的 src/machine 中的周边设备驱动文件，有两种做法。一种是干脆不去找，直接将 src/machine 中的所有文件均编译 / 打包成 shared.a（请参见 mame.mak 中关于 shared.a 的编译过程定义一节），统统链接进最终的可执行文件，但是这将导致编译所得执行文件长度的膨胀；另一种做法是打开 src/drivers/ddragon.c，简要查看一下其引用的头文件，这里，我们在 ddragon.c 中并没有发现任何 src/machine 头文件的引用，因此这两个游戏均未显式使用 src/machine 中特殊的周边硬件

7. 综上，我们可以得出结论了：ddragon 和 ddragon2 所对应的驱动文件主要包括 src/drivers/ddragon.c、src/vidhrdw/ddragon.c；此外，为驱动这两个游戏，还必须包括 3 个 CPU 核心：HD6309、HD63701 和 Z80，以及 3 个声音芯片模拟核心：YM2151、MSM5205、OKI6295

3 编译及配置

Mame 的编译过程相对简单，以 Mame 0.105b 为例，其在 Win32 下的标准编译环境主要包括：编译器 MinGW 5.0、DirectX 8 库及头文件（for MinGW）、汇编器 Nasm 0.98.39（for Win32）。详细编译步骤如下：

1.	下载 Mame 0.105b 的源码 mame0105s.exe
2.	下载 mingw-mame-20060210.exe、dx80_mgw.zip 和 nasm-0.98.39-win32.zip
3.	将 Mame 0.105b 源码解压缩到 c:\mame105\
4.	解压 mingw-mame-20060210.exe 到 c:\mingw，并将 dx80_mgw.zip 直接解压至 c:\mingw
5.	将 nasm-0.98.39-win32.zip 解压至 c:\mingw\bin 中
6.	设置 Windows 环境变量，在 PATH 中添入 c:\mingw\bin
7.	将 c:\mingw\bin\mingw32_make.exe 改名为 make.exe，至此，编译环境配置完毕
8.	用编辑器打开 c:\mame105\makefile，配置其中的编译选项
9.	命令行下，在 c:\mame105 目录中运行 make，开始正式编译

整个 Mame 编译过程包括 Maketree、工具库编译、模拟器编译、可执行工具生成 4 个步骤。Maketree 用来创建存放临时 obj 的目录树，工具库编译主要包括 expat 库（用于解析 XML）和 zlib 库（用于直接 zip 压缩 / 解压缩）2 部分工作，而可执行工具生成则包括 romcmp、chdman 和 xml2info 等 3 个工具软件的编译工作，它们的具体功能请参考 Mame 随机文档。

如第 8 步所述，我们可以通过修改 makefile 中的配置选项来指导 make 的编译行为，下面给出了几个常用编译选项的说明：

配置选项	选项功能说明
TARGET=mame	指定在编译驱动模块时使用的 mak 文件，该文件名为 src/$(TARGET).mak
MAMEOS = windows	指定编译时使用哪个 OSD 层，OSD 层代码一般以子目录形式存放于 src 目录中，例如针对 Win32 的代码位于 src/windows，而针对 Linux 的则应该位于 src/linux
DEBUG = 1	将虚拟机调试功能编进 Mame 中，以便于游戏驱动的调试和编写；可以在 Mame 运行时按 "~" 键激活调试字符态控制台
NEW_DEBUGGER = 1	将新加入的多窗口调试模块编译进 Mame 中；作用于 DEBUG 类似，但其采用的 GUI 界面更加友好；该标志与 DEBUG 标志互斥
NEW_RENDER = 1	指定 Mame 使用全新的显示布局引擎；对于 0.106u2 之前的版本无效
ATHLON/I686/P4/PM/… = 1	具体针对不同处理器的优化标志
X86_PPC_DRC=1	采用支持动态重编译的 PowerPC CPU 核心
X86_MIPS3_DRC = 1	采用支持动态重编译的 MIPS3 CPU 核心

也可以使用 VC7/VC8 对 Mame 进行编译，使用微软的 IDE 调试起来非常方便，但其缺点则在于编译配置不够灵活，不便裁剪，不及 makefile 好用，详细步骤请参考 VCMame.net。VC8 下的试验表明：在最大可能优化的场合下，VC 编译的 Release 版本较 GCC 在速度方面仅有一定程度的提高，并不十分显著，但是在缩短可执行文件长度方面的效果却非常惊人：VC 的编译尺寸一般只有 GCC 版本的一半。

4 裁剪编译及范例

我们便可以对其进行
在粗略了解了 Mame 的软件架构、源码结构及其编译配置之后，
而仅保留若
裁剪和定制编译了。通过精简不必要的 CPU 核心、声音芯片模块及游戏驱动，
同
干个我们需要的游戏驱动，可以令 Mame 文件长度更小、运行时占用的内存资源更少。
时，对 Mame 进行裁剪编译还有一个重要目的：它有助于我们深入了解 Mame 本身的源
码结构，从而为添加全新驱动提供坚实的实践基础。



对 Mame 编译过程的裁剪工作主要
集中在对 mame.mak 内部编译配置的修
改。如上文所述，在 src/mame.mak 中保
存了全部编译相关的驱动配置，同时，通
过查看 mame.mak 内容我们还可以发现，
其内部定义的 $(CPUS) 和 $(SOUND)
两个 make 脚本变量将直接影响 src/cpu/
cpu.mak 和 src/sound/sound.mak 的编
译行为，决定着某一特定的 CPU 核心
及声音芯片是否被编译。因此，仅需修
改 mame.mak 文件即可完成全部的裁
剪工作。事实上，在 Mame 0.105b 源码
中已经为我们提供了一个专供裁剪编译
配置参考的简化版 mame.mak 模板——
src/tiny.mak。我们可以通过重定义或修
改 ./makefile 中的 TARGET 脚本变量来
指定 make 编译时使用 mame.mak 还是
tiny.mak。

下面仍以两个 ddragon 为例，举个实际例子来说明裁剪配置的全过程，编译一份 ddragon/ddragon2 专用的 Mame：

1. 动手之前，我们假定你已经获得了一份完整编译的Mame 0.105b可执行文件(mame.exe)

2. 根据2.6.2节中范例的分析，ddragon和ddragon2所对应的驱动文件包括 src/drivers/ddragon.c、src/vidhrdw/ddragon.c;所需CPU核心包括HD6309、HD63701和Z80，声音芯片核心包括YM2151、MSM5205、OKI6295

3. 用编辑器打开src/tiny.mak文件，初步修改如下：

这里两个宏定义在 tiny.c 中用到了，用于驱动注册，照葫芦画瓢即可 # 是的是的，如果需要支持 100 个游戏，那么你就得在这里手工写 100 个 “driver_xxx”，这确实很烦 # 其实 tiny.c 实际上就是 mamedriv.c 的简化版，因此你也可以直接用后者来进行编译，但需要修改 # mamedriv.c 和编译脚本，限于篇幅，我就不多写了 # 友情提示：mamedriv.c 中采用了一些 C 语言惯用的小技巧——重复宏定义和递归宏展开

COREDEFS += -DTINY_NAME= “driver_ddragon,driver_ddragon2” COREDEFS
+= -DTINY_POINTER= “&driver_ddragon,&driver_ddragon2” # CPU 配 置， 将 所
有 用 到 的 CPU 都 添 加 进 $(CPUS) 中 CPUS += Z80CPUS += HD6309CPUS +=
HD63701# 声音芯片配置，将所有用到的声音芯片都添加进 $(SOUNDS) 中 SOUNDS
+= YM2151SOUNDS += OKIM6295SOUNDS += MSM5205# 驱动文件配置，这里
应把我们当前所发现的所有驱动文件及相关的驱动模块全部添入 DRVLIBS = $(OBJ)/
vidhrdw/ddragon.o $(OBJ)/drivers/ddragon.o# tiny.o 绝不可删除，因为 src/tiny.c 中包括
了驱动注册的相关代码 # 事实上 tiny.c 就是 src/mamedriv.c 的精简版，如果不想使用作弊
功能，可以将 cheat.o 删除 COREOBJS += $(OBJ)/tiny.o $(OBJ)/cheat.o

4. 命令行下，在c：\mame105目录中运行 “make TARGET=tiny clean”

5. 同一目录的命令行下，再次运行 “make TARGET=tiny”，开始正式编译

6. 你将会很郁闷地发现编译中途出错，提示缺少M6800和M6803 CPU核心相关的obj文件…不会吧?!没有用到M680x系列的CPU啊??

7. 查阅一下src/cpu/cpu.mak中M680x系列CPU核心的编译配置，你会很惊讶地发现HD63701与M680x居然使用的是同一份代码…

8. 没啥好说的，直接将M6800/M6803添加至$(CPUS)完事，但记住不能删除HD63701，因为它将作为一个标志被记录在游戏相关的驱动注册信息中，用于Mame启动时配置验证；再次修改的tiny.mak内容如下：

COREDEFS += -DTINY_NAME= “driver_ddragon,driver_ddragon2” COREDEFS += -DTINY_POINTER= “&driver_ddragon,&driver_ddragon2” # 注 意 这 里 不 能 将 HD63701 删 除，否则将在第 12 步验证时发现 ddragon 的 CPU 配置为空，# 并导致 Mame 无法启动，提示 ” ddragon uses non-present CPU” CPUS += Z80CPUS += HD6309CPUS += HD63701CPUS += M6800 # 新添加的 !!CPUS += M6803 # 新添加的 !!SOUNDS += YM2151SOUNDS += OKIM6295SOUNDS += MSM5205DRVLIBS = $(OBJ)/vidhrdw/ddragon.o $(OBJ)/drivers/ddragon.oCOREOBJS += $(OBJ)/tiny.o $(OBJ)/cheat.o

9. 你一定会问，如何确保写入tiny.mak中CPU核心和声音芯片的宏标识符（如
OKIM6295等）是正确的？这很容易，根据6309、63701、6800、2151、6295等特征字串在
mame.mak或者是cpu.mak、sound.mak中查找确认一下即可

10. OK，再次 “make TARGET=tiny”，编译成功，并最终获得一个名为tiny.exe的
裁剪版可执行程序（1.8MB），不妨将其和完整编译的mame.exe(40MB)比比哪个大？呵
呵

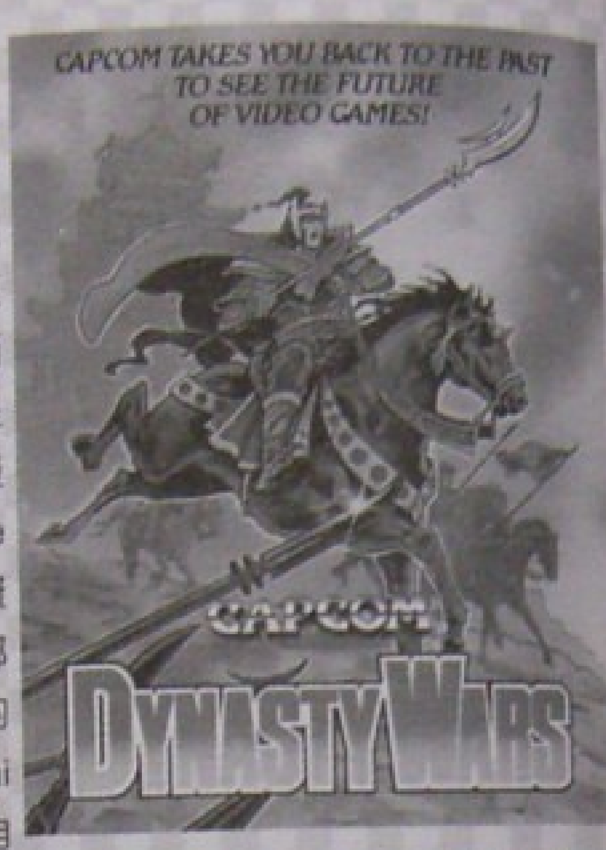
11. 下面来验证一下编译结果，首先运行 “tiny -listfull” 打印游戏列表，确认一下是
否仅支持ddragon和ddragon2两个游戏

12. 然后再次运行 “tiny -listxml”，打印ddragon/ddragon2的全部驱动信息，仔细
检查一下ddragon和ddragon2的CPU核心与声音芯片配置是否与我们需要的相符，注意，
驱动信息中的任一个CPU、声音芯片字段均不能为空，否则说明驱动添加失败，Mame将提
示 “xxx uses non-present CPU/Sound chips”，导致无法启动

13. 如果上述两步检查均通过，那么恭喜你，赶紧输入 “tiny ddragon” 或 “tiny
ddragon2” 开打吧！对了，记得别忘了将ddragon.zip和ddragon2.zip这两个roms文件放
在c：\mame105\roms里面哦……

5 我们能够做点什么？

好了，终于可以收尾了。如果你能坚持看到这里，那么你一定不仅仅只是一名模拟器的玩家，而更有可能是一位真正关注模拟界发展、并有志为其作出贡献的技术人员（这也是为什么我要写这么长的目的……^^）那么最后说点大家都感兴趣的话题吧，深入了解并熟悉 Mame 源码之后，我们能够做点什么。



如果你还只是个刚接触 Mame 源码的新手，但具备相当的意志和实力，那么你可以帮 Mame 做做驱动方面的优化工作，因为正如你在上文所看到的，Mame 确实不是很关注效率的问题，无论架构还是实现，Mame Team 的 Guru 们心里想得更多的是如何精确精确再精确、前进前进再前进，而通常不倾向于理会 fans 们的种种要求，如果你是真心怜悯那帮啥都不懂却成天抱怨这个速度太慢那个效果不好的可怜 fans，你完全可以抛开 Mame 已有的架构，仅将 Mame 源码当作一个无价的资料库，全靠一己之力来实现一套全新的、与平台绑定的优化模拟架构，就像曾经写过 Final Burn 的 David、开发 Kawaks 的 Mr. K 和星云大师 Elsemi 一样，很多牛人都是这么一路走过来的，这是让自己逐渐成熟起来并最终走向创新的必由之路，同时也能帮助你在圈子里面迅速地赢得超强人气，获得仅次于 Mame Team 的专用模拟器开发者所拥有的名誉和尊重；或者你也可以考虑考虑为 Mame 中的众多游戏添加状态保存功能、做做测试并提交驱动补丁，这些都是很受 Mame 开发者欢迎的非常有意义的事情，尽管不够酷。或许你已经是个 Guru 了，那么很抱歉……也许这篇启蒙性质的文章对你而言并没有太多价值，也许你更情愿不受打搅地完成更多该做的事情，比方说加入 Mame Team、让 Capcom CPS3 保护加密去见鬼、编写 200% 高效模拟且支持动态重编译的 64/128bit CPU 核心、为 Sammy AtomisWave 和 Sega Lindbergh 提交梦幻般的完美驱动、把 Mame 当作 VMWare 并为其添加一个可以启动 Linux 的驱动等等……总之，奇迹仅限于实力和想象力。



不管怎么说，我希望能够通过这篇长文来激发目前国内对 Mame 更深层次的技术思考，尽管它本身非常粗浅。如果你看过此文之后发现自己对待 Mame 的态度变得比以前更为严肃，我将非常欣慰，因为我达到了我的目的。

文/土豆
责编/Cotolo

NDS软硬直通车 VOL.2

一转眼已经到了炎热的夏季。随着温度的升高，游戏市场逐步走向火热，下面看看最近 NDS 上有哪些大事发生吧。

硬件直通车

美版NDSL发售，价格狂降



在 3 月份，NDSL 刚刚发售的时候，曾一度被炒到 2000 元的天价。然后，随着时间的推移，NDSL 的价格开始一路走低。不过受到日本缺货的影响，即使到了 4 月份，NDSL 的价格还维持在高高的 1600 元的价位上，比起 NDS 的 1000 元，整整高出了 600 元之多。NDSL 的价格之高，也使众多的玩家投入到 NDS 的怀抱。但随着 5 月份美版和欧版 NDSL 的推出，NDSL 的价格一下出现雪崩的趋势。从五月初的 1500 元，直线降到 1300 元，而现在只需要 1160 元左右。



美版与欧版的 NDSL 在外观和性能上和日版完全一致，只是包装不同而已，大家在使用的时候可以放心。需要提醒大家的是，无论是美版还是日版或者欧版的 NDSL，都需要配备变压器。NDSL 日前也准备推出香港版本，价格可能在 1200 元港元左右。



国内的神游公司很早就发布消息将推出行货版的 NDSL 即 IDSL。在耐心等待了数个月之后，终于有了眉目。IDSL 的价格大约会在 1299 元左右，虽然比起水货要高出一点，但还在大家的心理承受能力之内。从以前 IDS 的情况推断，IDSL 应该可以刷 FlashMe 玩破解游戏。IDSL 的全中文包装还有优良的售后服务以及使用 220V 的电压，这些都是优势所在。有心购买 NDSL 的朋友不妨等 IDSL 推出，支持一下行货，呵呵。

2011/ 2/11

EZ4 推出 Lite 版

随着 NDSL 价格的下降，NDSL 代替 NDS 成为主流已经是早晚的问题。而相关的烧录卡开发商也开始考虑自己的后路，纷纷投入到适合 NDSL 的烧录卡产品的研发中来。虽然 EZFlash 厂商在 NDS 烧录卡方面远远落后于其他厂商，直到 4 月份才推出 NDS 烧录卡 EZFlash4。但在这次的 NDSL 烧录卡大战中，EZFlash 却拔得头筹，率先推出适合 NDSL 的烧录卡。这次产品的名称为 EZFlash4 Lite。从名称上就可以看出是专门为 NDSL 设计的。



相比较于 EZ4，EZ4 Lite 大大缩小了体积，插到 NDSL 上，只露出大约 0.8mm 左右，对 NDSL 的外观基本没有影响。为了做到如此小的体积，EZ4 Lite 重新设计了电路版，并采用了 Micro SD 卡。Micro SD 卡就是俗称的 TF 卡，常用在手机等设备中，是目前体积最小的存储卡。现在 Micro SD 卡的价格和 MiniSD 卡差不多，512MB 的卡价格在 180 元左右。不过，EZ4 Lite 在对 NDS 游戏的兼容性上并没有提升，基本在 EZ4 上能够运行的 NDS 游戏在 EZ4 Lite 上都能运行。希望 EZFlash 厂商尽快完成软件更新，让玩家们更好的享受 NDS 游戏的乐趣。EZ4 Lite 的价格和 EZ4 也基本一致，官方售价是 398 元，通常在 330 元左右就可以买到。





G6 推出 Lite 版

EZ4 Lite 插入 NDSL 后仍旧露出一点，对于追求完美的玩家来说多少有点不爽，这时 GBAlpha 适时的推出 G6 烧录卡的改进版 G6 Lite。G6 Lite 的最大特点是体积和 NDSL 卡槽完全一致，插入后不会突出一丝一毫，可以说非常完美。不过 G6 Lite 秉承了 G6 的设计风格，依旧采用内置 Flash 闪存的设计方式，用户不能扩展存储容量。G6 Lite 还内置了 256MB 的缓存，对 NDS 和 GBA 游戏实现较好的兼容性。另外，G6 Lite 还引入 GBAlpha 的 TouchPod 操作系统，除了能实现影音播放外，还有英汉词典、记事本、万年历、计算器等多种功能。




完美的NDS lite烧录组合解决方案

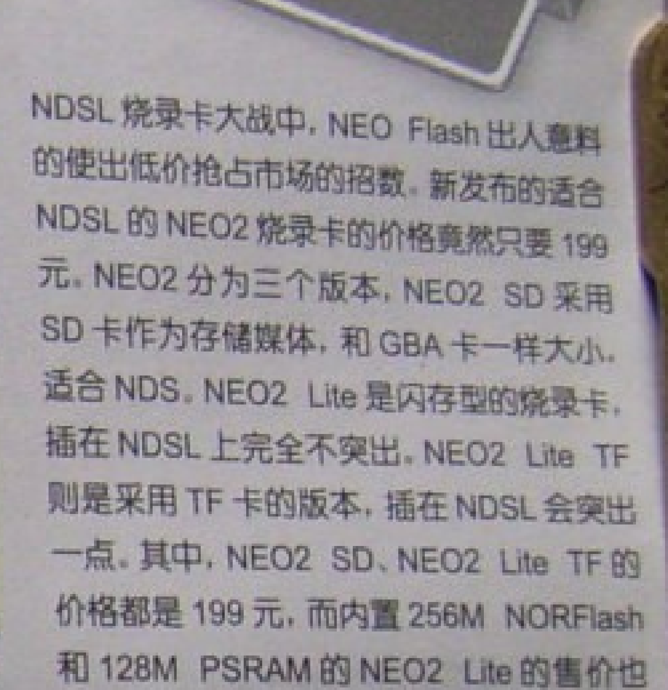

G6 lite的游戏操作界面一览

对于 NDS 用户，G6 Lite 依旧适合。只要配合扩展槽，G6 Lite 能够在 NDS 上使用，并且也不会突出。G6 Lite 的标准版本是 4G 的容量，官方售价是 499 元。这与 EZ4 Lite 加上相当于 4G 容量的 512MB 的 Micro SD 卡的价格基本一致。之前 G6 烧录卡频繁掉记录的现象在用户中造成很坏的影响。这次 G6 重出江湖，希望不要重蹈覆辙。

另外，GBAlpha 也在进行 M3 Lite 的研发，据称 M3 Lite 将采用 Micro SD 卡，插在 NDSL 上也不会突出。如果觉得 G6 Lite 容量不够用的朋友可以耐心等待一下。

NEO2 低价抢占市场

虽然 NEO Flash 在国外卖的不错，但在国内一直就没有火开来。在新一轮的 NDSL 烧录卡大战中，NEO Flash 出人意料的使出低价抢占市场的招数。新发布的适合 NDSL 的 NEO2 烧录卡的价格竟然只要 199 元。NEO2 分为三个版本，NEO2 SD 采用 SD 卡作为存储媒体，和 GBA 卡一样大小，适合 NDS。NEO2 Lite 是闪存型的烧录卡，插在 NDSL 上完全不突出。NEO2 Lite TF 则是采用 TF 卡的版本，插在 NDSL 会突出一点。其中，NEO2 SD、NEO2 Lite TF 的价格都是 199 元，而内置 256M NORFlash 和 128M PSRAM 的 NEO2 Lite 的售价也是 199 元。



M3 再出新产品

继 4 月份，M3 推出 M3-SD Perfect 和 M3-MiniSD Perfect 后，继续在原产品上进行改良，推出 M3-SD Professional 和 M3-Mini SD Professional。M3 Professional 与原产品的最大不同是去掉了 GBA 游戏功能，也就是说只能用在 NDS 上，进行 NDS 游戏。现在 GBA 已经进入末期，新发售的游戏也很少，很多玩家主要玩的是 NDS 游戏，M3 Professional 正是满足了这部分用户的需求。当然这也使得产品成本降低，M3 Professional 两个产品的官方售价只有 248 元，在市面上 210 元左右就可以买到，可以说相当的超值。



另外，M3产品的推陈出新远远没有结束。GBAlpha正在进行M3 Lite的研发，据称M3 Lite将采用Micro SD卡，插在NDSL上也不会突出。如果觉得G6 Lite容量不够用的朋友可以耐心等待一下。



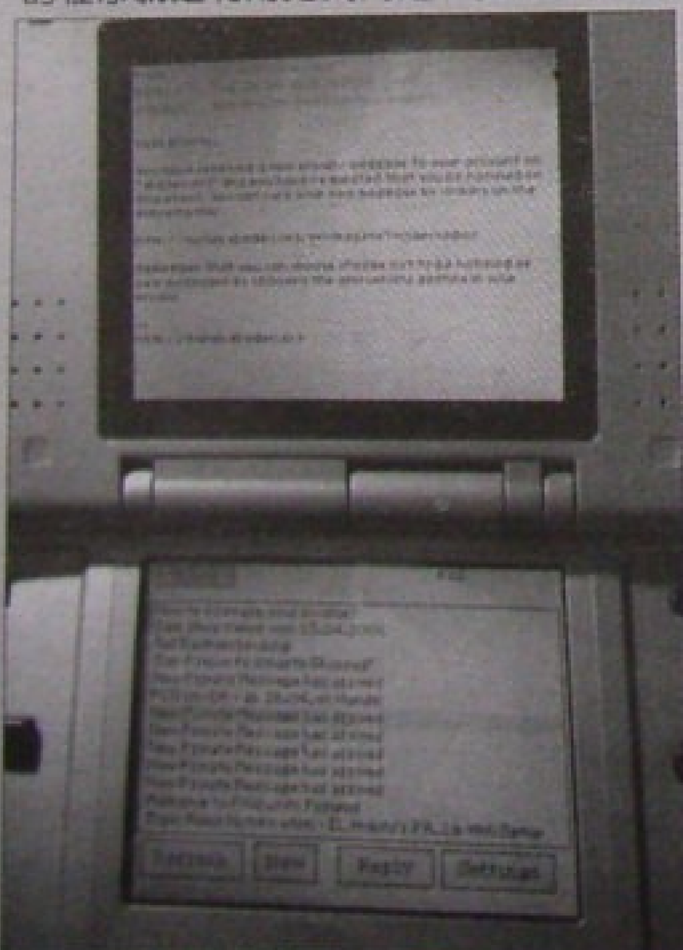
防尘待机卡出现

现在NDS烧录卡都是GBA卡槽的，那NDS卡槽空着怎么办呢？有NDS正版卡的朋友还好说，但没有正版卡的总不能为了这么点要求再花几百元去买一张吧。土豆于是塞了一张纸进去，虽然难看，但确实实用。Ewin Flash公司也正是看中了这块市场，推出NDS用的防尘待机卡。从名称上就可以看出，防尘待机卡除了防尘外，还可以实现待机的功能。使用烧录卡的时候，合上NDS游戏能正常待机。防尘待机卡的体积和NDS游戏卡一样大小，插入NDS不会突出，做工也不错。防尘待机卡的价格也很厚道，只要25元。呵呵，听到这个价格是不是大家都决定去买一张了。

软件直通车

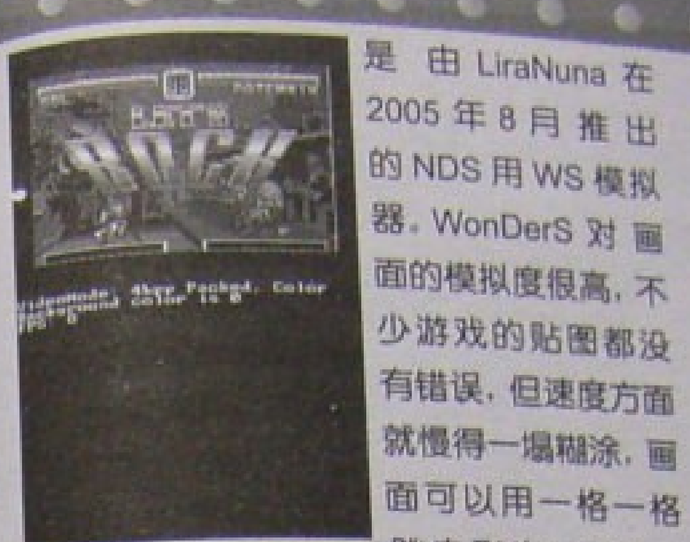
NDS电子邮件程序推出

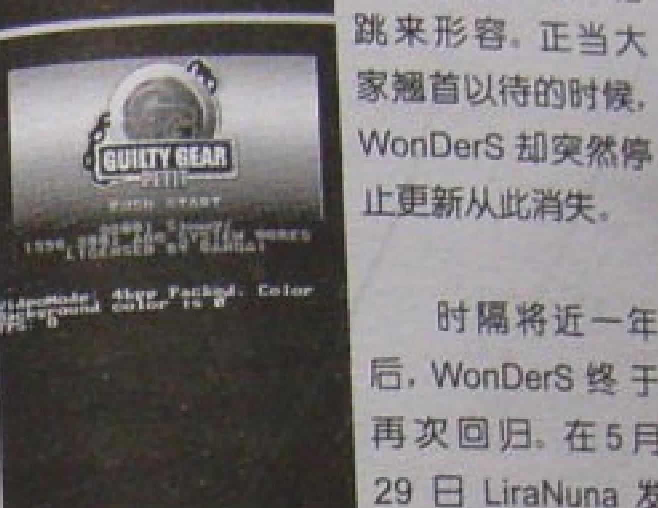
NDS附带无线网络机能，很多软件作者都想在这个机能上做文章。NDSMail的程序就是利用无线网络收发邮件的程序。在使用的时候，我们要设置电子邮箱的POP3、SMTP地址以及用户名和口令。NDSMail支持虚拟键盘，我们可以直接通过NDS触摸屏输入文字，而不用再通过按键选择这么麻烦。目前，NDSMail最新版是6月7日推出的V0.44版，使用最新的dswifi内核，改进连接代码等。对于国人来说，由于不能显示中文，NDSMail并不是很实用。

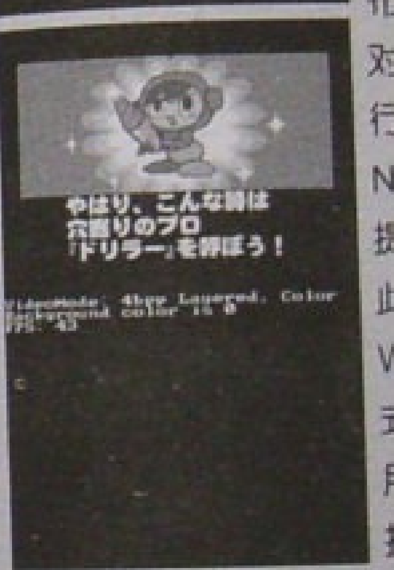


WonDerS继续开发

老玩家应该对Bandai公司推出的WonderSwan（WS）掌机有印象吧。WS曾一度吸引了Square、Namco、Sega等多家厂商为其开发游戏，推出过《最终幻想》、《口袋格斗》、《战斧》等经典游戏。不过很可惜，WS最后还是在GBC、GBA的双重夹击下落得失败的下场。WonDerS是由LiraNuna在2005年8月推出的NDS用WS模拟器。WonDerS对画面的模拟度很高，不少游戏的贴图都没有错误，但速度方面就慢得一塌糊涂，画面可以用一格一格跳来形容。正当大家翘首以待的时候，WonDerS却突然停止更新从此消失。







时隔将近一年后，WonDerS终于再次回归。在5月29日LiraNuna发布信息，表示正在对模拟器的代码进行重新编写，利用NDS的硬件机能来提升模拟器的速度。此后，LiraNuna将WonDerS的名称正式改为dualSwan。6月14日，dualSwan推出V1.2版，虽然仍旧不支持声音，一些游戏的速度仍在20FPS以下，但还有另一些游戏的速度达到了惊人的200FPS。dualSwan只支持使用SD或CF存储卡的烧录卡，读取的WS ROM容量不能超过4MB。

NDS用MD模拟器推出

如果要说国内玩家最哪款主机最有感情，除了FC外，当属世嘉公司的Mega Drive（MD）吧。MD是1988年10月29日推出的16位电视游戏机，由于已经是世嘉公司的第五代产品，所以被我国玩家亲切的称为“世嘉五代”。虽然MD最终没能战胜任天堂的SFC，但却凭借大量优秀游戏俘获了大量玩家的心。时至今日，很多MD游戏仍为玩家津津乐道，不少玩家也以身为“世嘉铁杆”而自豪。说到掌机上的MD模拟器，从GBA时代就有消息了。可惜，受到GBA本身机能的限制，最终没了下文。进入NDS时代后，在NDS上玩MD游戏的呼声越来越高。今年1月份，曾有一个名为GPNDS的MD模拟器宣布开发中，并放出了两幅图片。但半年过去了，GPNDS还没有任何消息。还好，大家的期望最终没有落空，NDS上的首款MD模拟器PicoDriveDS终于在6月份横空出世了。



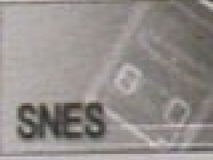
PicoDriveDS的来头不小，前身是在WindowsCE掌上电脑、S60智能手机上大名鼎鼎的MD模拟器PicoDrive。Nokia的S60手机采用了ARM系列的CPU，和NDS的CPU构架相似，所以将PicoDrive移植到NDS上来也就顺理成章了。PicoDriveDS的最新版是6月14日发布的V0.1.3，加入对长文件名的支持，按B键进入目录，用R键进行翻页，能够自动进行SRAM游戏进度的存储和读取。

PicoDriveDS只能在存储卡式的烧录卡上运行，比如M3-SD、M3-CF以及SC-SD、SC-CF等，不能在GBALink、EZFlash2等闪存式烧录卡上运行。使用的时候很简单，大家只要将MD游戏ROM拷贝到SD或

CF 卡中，然后在 NDS 上启动 PicoDriveDS，找到游戏后按 A，游戏即可开始运行。运行过程中，按 Select 键可以将游戏暂停，然后选择其他游戏。NDS 液晶屏的分辨率小于 MD 游戏分辨率，PicoDriveDS 对应三种不同的显示方式，按 L 键可以切换。

PicoDriveDS 能够运行的游戏包括《战斧》、《雷电》、《索尼克》、《格斗三人组》、《大航海时代 II》中文版、《吞食天地 III》中文版等等。虽然游戏有不同程度的拖慢，但总算能运行。而且拖慢不是很严重，玩 RPG 等智力游戏还能忍受，呵呵。至于声音方面，暂时只是奢望吧。希望 PicoDriveDS 以后能加强对游戏的兼容性。

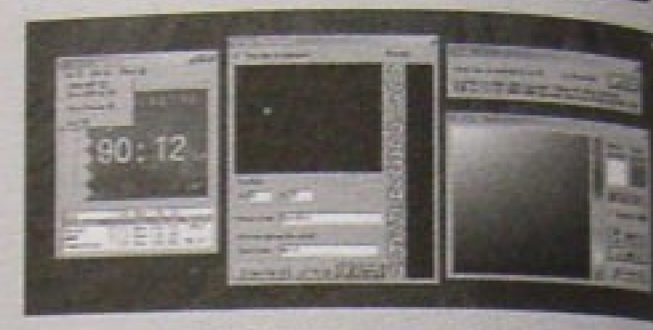
全新NDS用SFC模拟器出炉



早在 NDS 发售之初，SFC 模拟器就列入广大软件开发者的计划里面。去年，NDS 上第一个 SFC 模拟器 SnesDS 的出现为大家带来新希望。可惜进入 2006 年后，SnesDS 一直没有消息。进入五月份，GBA 上出现一款全新的 SFC 模拟器 Snezziboy。大概作者觉得 GBA 软件已经没有什么前途，在推出 V0.21 版后，将开发平台移到 NDS 上，并将名称改为 Snezzi DS。Snezzi DS 的最新版是 6 月 17 日发布的 V0.22 版。GBA 用的 Snezziboy 作者也暂时没有放弃仍旧同步更新。新版将 ARM9 代码升级到 Snezziboy V0.22，修正了 VRAM 读取的一些错误。感兴趣的朋友可以去软件的官方网站下载。

Snezzi DS 的使用方法很特殊，没有 Windows 界面的外壳程序。我们将 SFC 游戏 ROM 文件拖曳到 snezzi.exe 上，会弹出 DOS 运行窗口，稍后在目录下会生成 NDS 烧录卡用的 ROM。Snezzi DS 不支持合卡，我们只能一个游戏一个游戏的进行转换。另外，Snezzi DS 的模拟效果也差强人意，能运行的游戏少之又少，只有《超级马里奥兄弟》、《Aero Fighters》、《圣剑传说》、《洛克人 X》等少数几个。无论在速度还是画面上，都要远远逊色于先前的 SnesDS，看来作者要加油才是啊。

MoonShell 持续更新



上期我们介绍了 NDS 用的多媒体软件 MoonShell，引起了不少读者朋友们的关注。虽然 MoonShell 的功能现在已经非常强大，但作者还是没有停止更新的意思，一直在不断推出新版本。截稿前最新版是 6 月 18 日推出的 V1.31，目前已经支持 EZFlash4 烧录卡，加入全新的时钟插件，并且加入时钟插件的预览模式，加入对 Max Media CF 烧录卡的支持，修正使用 SC 烧录卡时的触摸屏错误，修正文本插件右侧的精灵层缺失等。需要下载的朋友请到软件官方网站，地址是 http://mdxonline.dyndns.org，国内用户需要通过代理才能访问哦。

DSOrganize 新版推出

NDS 用的多用途程序 DSOrganize 在 6 月 18 日推出 V2.0 Beta 版。新版将显示字体改为 Arial 9，避免被底部屏幕挡住；当用户对 TXT、HTML 文件重新命名后，程序会将相关的 BMF 文件也重新命名；修正 ID3v1 文本的翻译问题；修正键盘输入导致的内存泄漏；在 GBA 电影卡和 SC 卡上的运行有一点进展；音乐播放增加随机历史，用户可以回到随机播放模式等等。DSOrganize 已经实现的功能包括日历、音乐播放、文本浏览、文件管理、地址本等。

国人开发的NDS模拟器推出

自从电脑上最好的 NDS 模拟器 DeSmuME 宣布停止开发后，广大玩家纷纷表示惋惜之情。幸好稍后国外一个组织宣布将继续进行 DeSmuME 的后续开发。可惜直到现在他们只是对附加功能进行了修补，并没有对模拟性能进行实质性的提高。在获取 DeSmuME 的源代码后，国内一位叫 maxhoov 的朋友推出了基于 DeSmuME 的 NDS 模拟器 NeeDS。





NeeDS 使用了全新的中文界面，通过菜单，可以对屏幕大小进行定义，还可以更改鼠标的左、右手。作者由于最近忙期末考试，没时间系统的去看一下，所以对核心代码没有进行改动。

ScummVM DS 新版推出

NDS 上的老式电脑游戏模拟器 ScummVM DS 最近推出 V0.6 和 V0.61 两个版本。新版支持了《Beneath a Steel



Sky》、《Flight of the Amazon Queen》、《Gobliiins》、《Simon the Sorcerer 1/2》等几个新游戏，支持 M3-SD 和 SC-SD 烧录卡，修正闪存式烧录卡的读取错误，修正 Loom 声音错误等。ScummVM DS 从 ScummVM 移植过来，能够运行卢卡斯艺术出品的众多经典电脑游戏，老玩家一定不要错过哦。



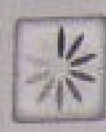
根据任天堂在 E3 上公布的数据，NDS 上市的 16 个月的时间里，NDS 和 NDSL 两款主机的总出活量达到惊人的 1673 万台，软件销量更加惊人，仅《任天狗》的销量就达到 655 万套，《马里奥赛车 DS》的销量则有 422 万套。在市场上，NDS 已经将 PSP 甩在后面，往后的日子，NDS 上将精彩依旧。

文/土豆
责编/Cotolo



天气真热，PSP也随着天气热起来。1.5版的PSP破解接近完美，2.0以上版本PSP的直读推出在即，这一切都让大家对PSP的关注度陡然提升，下面土豆将为大家奉上新鲜的PSP大餐。

破解方面



1.5版PSP破解接近完美

DEVHOOK SAMPLE LAUNCHER ON 1.5 PSP's
FULL 2.5 FIRMWARE EMULATION AND WEB BROWSER

最近几个月来，1.5版PSP的破解走入死胡同，新游戏被破解的就那么几个。而且还往往存在着不能存档、不能无线联机等问题。正当大家对PSP破解几乎已经死心，甚至有很多玩家准备投入到正版游戏怀抱的时候，老牌的引导软件Devhook突然在6月初放出最新V0.40版，将PSP破解引入全新轨道。大家知道，新推出的游戏不能在1.5版PSP上正常运行的原因和游戏固件有关系。经过几次升级，PSP固件版本已经从1.5升级到2.7，最近2.71又推出来了。市面上的不少游戏，需要2.5版以上固件。游戏在运行过程中，会读取固件中的PRX等文件，而1.5版的PSP中是没有这些文件的，由此导致了游戏运行错误。

先前MPH Game Loader的出现，让1.5版的PSP能够运行需要2.0版固件的游戏。它的原理是将2.0版中的PRX文件存储到记忆棒中，然后引导游戏读取记忆棒中的PRX文件。新版Devhook采用了类似的原理，同样将高版本的固件存储在记忆棒中。不过Devhook不仅是移动固件这么简单，而是虚拟了整个系统，从而达到完美的破解效果。也就是说，Devhook不仅能够运行需要高版本固件的游戏，更能让玩家体验高版本系统的所有功能，包括更换壁纸、无线上网等等。简单点说，就是Devhook能让你的1.5版PSP变为更高版本，并能在两个版本中进行切换。听起来有点不可思议的事情，Devhook却做到了。

新版Devhook的特性如下：
1、完全虚拟高版本系统，能使用其中所有功能
2、运行高版本游戏ISO
3、实现游戏待机，能够正常退出
4、支持CSO压缩格式
5、支持无线联机以及网络联机

最初推出的Devhook V0.40只支持2.5版的固件，也就是说只能模拟2.5版的系统。随着破解的深入，2.6和2.71版的版本固件相继被释放出来。在7月份最新推出的Devhook V0.44中，我们已经可以模拟2.71版的系统，和索尼官方保持同步更新。

原始版本的Devhook是没有附带系统固件的，需要我们从官方升级文件中提取。只要你电脑中装了PSP Brew或者PBP Unpacker这两个PSP图标编辑软件中的一个，然后打开从索尼官方网站下载的高版本的升级文件，将DATA.PSAR文件释放到PSP记忆棒的根目录中。打开PSP，运行dh_inst，程序会自动将DATA.PSAR中的系统文件拷贝到记忆棒的DH目录中。当然，你还可以用同样的方法生成低版本比如2.0版的固件，但因为在高版本系统下可以玩2.0版的游戏，所以显得没有什么必要了。

新版Devhook基本能运行所有的PSP游戏，包括《古墓丽影 传奇》、《Capcom经典合集 混合版》、《大航海时代IV 新航路》、《2006 FIFA世界杯 德国大会》、《多罗 随身玩伴》、《铁拳 暗黑》、《OUT RUN 2006》等等大家翘首以盼的游戏。这些游戏运行时画面没有拖慢，存档正常，还能进行无线联机。在这里要特别提醒大家的是，新版Devhook需要一张UMD光碟进行引导，如果机器内没有插入光碟是不能正常运行游戏的。如果你手中还没有UMD游戏光碟，建议购买DEMO演示碟，价格在30元左右，非常划算。

新版Devhook能实现完美待机，游戏中待机不会死机，可以继续进行游戏。如果游戏中按Home键退出，这时回到的是2.71版系统的界面，而不是先前1.5版系统界面。在这里，你可以看AVC格式的电影，可以对PSP更换壁纸，可以无线上网，总之这个和真正的2.71版系统没有任何的区别。2.71版最大的改变是增加了中文简体显示，MP3不会显示为乱码。另外还增加了Flash播放功能，除了能够播放网页中的Flash动画外，还可以浏览记忆棒中存储的Flash动画。如果你要更换游戏，则不需要退回到1.5。只要按住Home键的同时按L、R键，稍等片刻，系统会自动跳到UMD光碟界面，你会发现UMD光碟图标已经更换为新游戏，可以直接开始运行。另外，程序还支持截图哦，游戏过程中按音符键可以将游戏图片保存下来，慢慢欣赏。

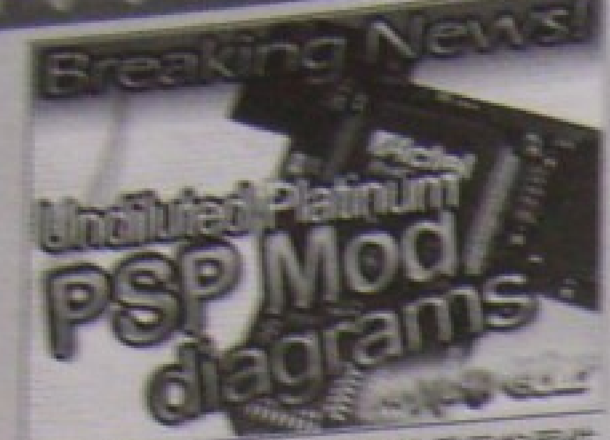
新版Devhook的出现将PSP破解推向全新高峰。现在PSP的游戏基本出一个破解一个，网上BT提供的ISO下载速度已经能够基本和官方发售日期保持一致。看来，PSP玩家的时代已经到来。

PSP直读即将出炉

早在PSP刚推出的时候，就有人从PS2直读身上获得启发，提出给PSP安装直读运行破解游戏的设想。时过境迁，真正的PSP直读终于在5月26日正式对外公开。这款名为Undiluted Platinum的直读，焊接于PSP内部，不会对PSP外观造成任何影响。与PS2直读绕过密码验证运行DVD不同，Undiluted Platinum实际上是将PSP的内核降为1.5版，达到运行破解游戏的目的。Undiluted Platinum内置了32MB的NAND Flash记忆体，和PSP内部固件记忆体一样大小，可以写入类似1.5版PSP的固件，并让PSP从这块记忆体上启动。Undiluted Platinum采用Actel ProASIC Plus FPGA芯片封装，板载全速度的USB 1.1 ASIC，并采用先进的4层PCB板技术，能达到较低的功耗。



2011/ 2/11



至于NAND Flash记忆体采用的固件Epsilon Bios，开发小组称目前在编制中。Epsilon Bios能够支持1.5版、1.0版PSP的EBOOT文件，还会提供自有技术的游戏压缩格式。当然，该直读芯片价格也不菲，在75欧元或者90美元左右，目前2.5版PSP普通装的价格是1400元，如果再加上这块直读，价格便上升到2200元左右，和前段时间的1.5版PSP价格相当了。截稿到为止，市面上并没有出现采用该直读芯片的PSP，所以还不能完全判断芯片的可靠性，还是耐心等待时间的检验吧。

PSP降级程序出现

新版Devhook让1.5版PSP玩家欢呼雀跃的同时，也让高版本的PSP玩家羡慕不已，刚开始，大家都把希望寄托在Undiluted Platinum直读芯片上面。六月底Dark_Alex突然公布了号称是PSP降级程序的下载地址，宣称可以将2.5或者2.6版的PSP降级为1.5版。之前，网上曾无数次出现过类似的降级程序，但最终都被证明是假的。所以这次很多人都认为是Dark_Alex开了个玩笑。不过，仍旧有人拿出自己的PSP一试，事情的结果令所有人惊讶，Dark_Alex推出的降级程序的确可以将高版本的PSP降为1.5版，从而达到运行破解游戏的目的。



不过，目前只有2.5和2.6版的PSP才可以降级，如果是2.01版的PSP可以通过升级成为2.5版再降级，如果是2.7、2.71版的PSP则不能降级。另外，对PSP主板型号也有限定，主板型号为TA082的无法降级，如果强行运行降级程序的话，会让你的PSP变为砖头，并且无法挽救。如何判断你的PSP是否可以降级呢？首先看版本，如果是2.5版，那基本都可以降级，如果是2.6版，那就要小心了，其中有相当一部分是无法降级的。我们自然无法拆开PSP，查看主板型号，但还好，索尼在UMD光驱附近为我们留下了暗号，如果什么符号都没有那自然好，说明PSP肯定不是TA082型号的，如果有IC6001的字样，那PSP有可能是TA082，但也有可能不是，那降级的时候要小心PSP变砖头，看运气了。而如果有IC1003的字样，那可以肯定PSP是TA082型号，千万不要去尝试降级程序了。

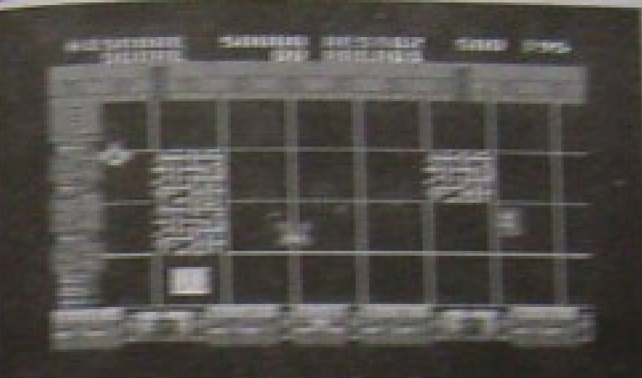
Dark_Alex的降级程序使用方法并不复杂，只要玩家的PSP中插入记忆棒，并且用GTA作为引导盘，然后进入eloader，再运行降级程序即可。现在降级程序还需要从一台1.5版PSP中导出升级文件，但很快就有网友将自己导出的升级文件贡献出来，免去了大家的麻烦。降级成功的PSP，在功能上和1.5版的PSP没有任何区别，能够运行破解游戏和自制软件。

模拟器方面

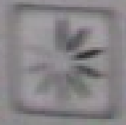


PSP用MSX模拟器推出



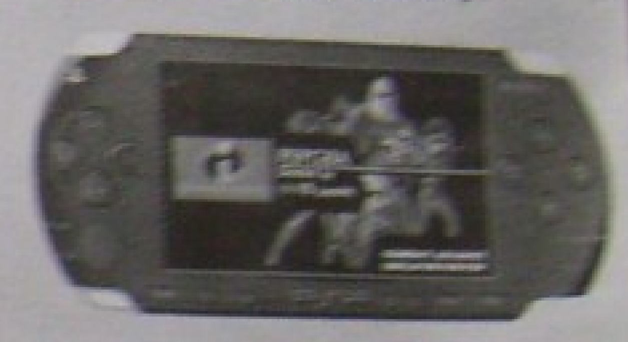


MSX是日本在上世纪80年代推出的廉价型计算机，因为有着较好的图形处理能力，同时价格便宜，所以吸引了很多厂商在上面开发游戏，著名的《合金装备》初一作就是诞生在MSX上面。fMSX是一款运行于Unix和Windows平台的MSX模拟器，能够模拟MSX、MSX2、MSX2+的运行。ZX81将fMSX移植到PSP上来，让我们在PSP上同样能够感受MSX游戏的精彩。PSPMSX的第一版在6月3日推出，其后作者又推出四个版本，最新版是6月11日推出的V1.0.5版，新版加入退出游戏功能，提升了声音效果，支持了摇杆，支持了磁盘镜像等等。PSPMSX现在已经比较完美，能够运行大多数的MSX游戏，包括《魂斗罗》、《合金装备》、《勇者斗恶龙》等等，声音和画面都正常。



PSP用GBA模拟器出炉

PSP可以模拟SFC、MD，照道理来说模拟GBA也不是什么难事，更何况GBA可是任天堂当红的手掌机，如果模拟成功那意义自然非同一般。早在去年，PSP上就推出过一款GBA模拟器PSPGBA，但模拟效果并不好，而现在ZX81也将GBA模拟器移植到PSP上，于6月26日推出PSPVBA。目前PSPVBA已经推出了7个版本，最新版是7月12日推出的1.3版，新版提升了声音，截图的时候关闭声音，电量显示在模拟窗口的左边，加入新的图标和背景图等。



PSPVBA的内核是Linux平台的VisualBoyAdvance V1.7.2，虽然内核不错，但模拟效果比较一般，PSPVBA能够运行的游戏不少，像《黄金太阳》、《马里奥赛车》、《街头霸王II》等，贴图也没什么错误，就是速度方面仍旧很慢，而且有很多游戏慢的让人受不了。看来，想在PSP上玩GBA的玩家还是要等一等吧。



PSP用GBA模拟器出炉

作为游戏市场的先驱，Atari曾为很多人带去快乐，PSP上Atari模拟器PSPATARI的作者仍旧是ZX81，能够模拟Atari 800、800XL、130XE以及5200型号的个人电脑。



软件最新版是6月17日推出的V1.0.2版，支持了游戏声音，加入新的虚拟键盘，另外作者还对程序代码进行了重新整理并修正了部分Bug。

PSP用N64模拟器向世



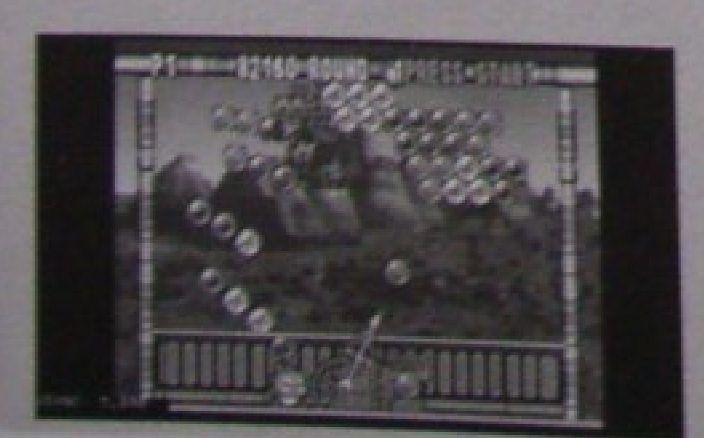
当PSPMokey64宣布能模拟N64的时候，几乎没有人相信这是真的。以PSP的机能模拟PS还有可能，但模拟比PS要高一档次的N64，的确有些困难。PSPMokey64似乎是故意掉大家的胃口，图片、视频不停的放出，就不见程序。在5月2日，另一款PSP用的N64模拟器Daedalus PSP正式发布，走在PSPMokey64的前面。Daedalus PSP能够在PSP上模拟运行部分N64游戏，像《超级马里奥64》、《马里奥赛车64》、《炸弹人64》等等。不过游戏的贴图都不太正确，有些场景花版严重，速度也非常慢。

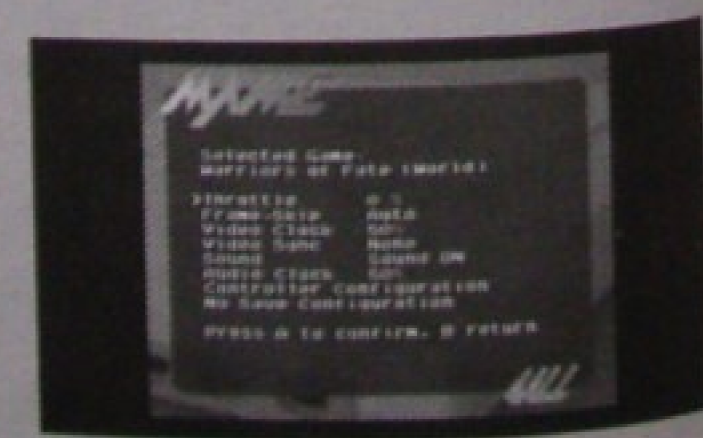
继Daedalus PSP放出后，PSPMokey64也终于放出正式版程序，可惜只是占了第二名的位置。PSPMokey64仍旧不支持声音，速度慢，贴图也有错误。虽然PSPMokey64的开发要早于Daedalus PSP，但在模拟效果、游戏兼容性方面都不如Daedalus PSP。

PSP用Mame模拟器推出



玩电脑的朋友没有不知道Mame的。Mame是电脑上的多街机模拟器，能够模拟很多老式街机的游戏。而以PSP的强大机能，模拟这些老式街机应该不成问题。先前NeoGeoCD街机模拟器的推出也证实了这一点。而在五月上旬，PSP的首款Mame模拟器Mame4All PSP终于火热出炉了。Mame4All PSP移植自DC主机的Mame4All，拥有较好的模拟效果。Mame4All PSP支持ZIP压缩格式的游戏文件，只要将游戏文件拷贝到记忆棒根目录下的ROMS文件夹中，然后在PSP运行程序，即可进行游戏。Mame4All PSP支持的游戏包括大家耳熟能详的《吞食天地2 赤壁之战》、《名将》、《圆桌骑士》、《恐龙快打》、《音速战机》、《龙王》、《快打旋风》等等，都是些经典的动作游戏。最难能可贵的是游戏的速度基本正常，画面贴图也没什么问题，只是偶然有尖锐的声音出现。另外由于分辨率的问题，几乎所有游戏都不能满屏显示。



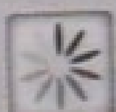






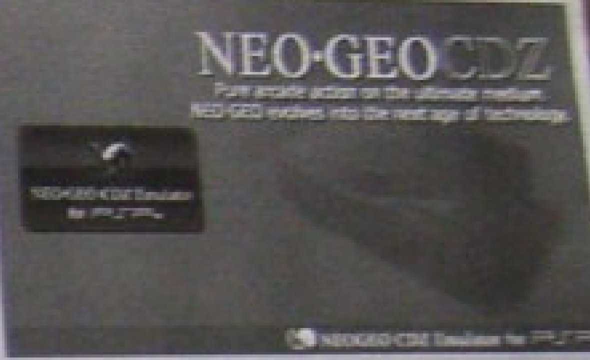
在Mame4All PSP推出后不久，另一款Mame模拟器MAMEPSP也放出下载。相比较于Mame4All PSP，MAMEPSP的模拟性能要逊色不少。MAMEPSP能运行的多是更加古老的街机游戏，比如《1941》、《吃豆人》、《绿色兵团》、《炸弹杰克》等等，这些游戏可以说完全提不起大家的兴趣。

NEOGEO街机模拟器出炉



PSP玩家应该没有不知道NEOGEO CDZ Emulator for PSP的吧。这款模拟器早在去年就已经非常成熟，能够模拟NEOGEO CD的游戏。大家都翘首以盼，什么时候才能模拟SNK街机游戏呢？大家的期待没有白费，6月下旬NEOGEO Emulator for PSP出炉了，能够在PSP上模拟NEOGEO的经典街机游戏。软件最新版是7月16日发布的V0.2.2 r1，可以在2.0以上版本的PSP上运行了。





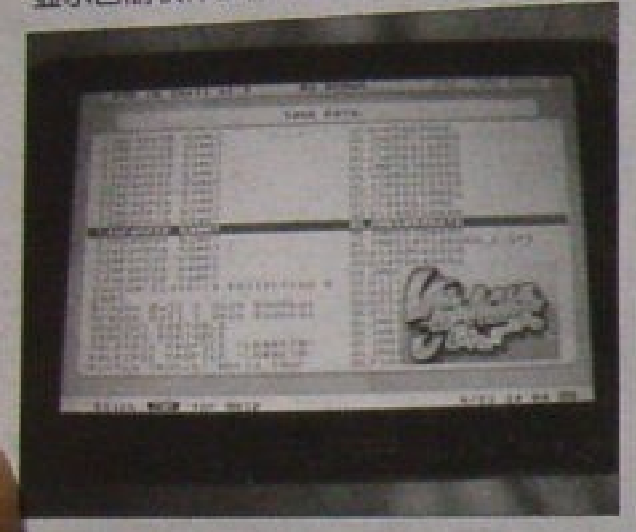
NEOGEO Emulator for PSP能够直接运行MAME兼容的游戏ZIP文件。注意游戏时还需要NEOGEO的BIOS文件neogeo.zip哦。NEOGEO Emulator for PSP能够模拟运行的游戏着实不少，包括我们熟悉的《格斗王》、《侍魂》、《合金弹头》、《战国传承》等都能运行。虽然有些游戏的速度不太稳定，但基本还在能忍受的范围内。但某些大型游戏，如《97格斗王》等，虽然能运行，但运行前要在电脑端生成cache文件，游戏时没有声音，不能不说是小遗憾，希望作者快快改进哦。



工具软件部分

iR Shell 继续更新

PSP 上的遥控器软件 iR Shell 继续更新推出 V1.5 版。经过数次的更新，iR Shell 已经不只单纯的遥控软件这么简单。目前软件的功能包括 MP3 播放、图片浏览、文件管理、无线传输还有截图功能等等。V1.5 版能够播放不限数量的 MP3 音乐，加入对 PSP 线控的支持，加入全新的图片浏览器，能够显示自制软件图标和背景图片，加入文件拷贝和复制功能以及加入对 PMP 的支持等等。



对于大多数用户来说，都把 iR Shell 当成一个专业截图软件来用。在 iR Shell 中，可以运行自制软件，启动软件后，按 PSP 的音符键可以将截图保存在记忆棒中。除了对自制软件截图，iR Shell 还能对游戏进行截图，包括用 UMD Emulator 引导的 ISO 游戏等等，将游戏的美丽场景永久保存下来随时欣赏。

eReader 推出新版本

国人制作的 PSP 用读书软件 eReader 持续更新，最新版是 6 月 14 日发布的 V1.2 版。V1. 2 增加 rar 压缩文档支持，修正幻灯片时禁止睡眠、背景灯，调整了部分选项的最大值，使用双线性缩放且不放 mp3 时将 CPU 设为 222/111MHz，以及修正一些其它错误等等。eReader 不仅能阅读电子书，在看电子书的同时还能播放 MP3，让你一边听音乐一边读书。

PMP Mod 挑战 UMD 清晰度

没有最好，只有更好，这句话用在 PMP Mod 上非常贴切。虽然 PMP Mod 播放视频的效果已经非常不错，但作者仍在不断改进，让软件不断走向新台阶。在 5 月 29 日发布的 PMP Mod V2.01 中，支持了 720X512 象素的分辨率视频，播放帧率提高 4 FPS，可以用 L、R 键调节亮度，用摇杆的左、右调节画面缩放比例，还增加了 OSD 菜单等。经常看 DVD 的朋友应该知道，普通 DVD 影片的分辨率即为 720X512 象素，虽然 PSP 的分辨率只有 480X272 象素，但索尼为了提升影片的质量，在 UMD 影碟中也采用了 720X512 的分辨率。而现在 PMP Mod 支持 720X512 分辨率的视频意义非同反响，可以说向正式挑战 UMD 迈出了第一步。

6 月 11 日，作者又发布了支持 AVC 视频的 PMP Mod AVC 1.0。AVC 是时下最先进的视频编码格式之一，采用 H.264 标准。索尼在 2.0 版的固件升级中就开始支持播放 AVC 视频，但为了不和自身的 UMD 相冲突，索尼对能够播放的 AVC 视频分辨率进行了限制，不能播放 480X272 象素的视频，让清晰度大打折扣。而现在通过 PMP Mod AVC 1.0 我们能够播放全屏的 AVC 影片，在 222MHz 频率下就能达到 67 FPS，清晰度和流畅性大大提升。目前最新版是 6 月 24 日发布的 V1.02 版，修正声音错误，增加循环功能，同时按住 L、X 启动等。

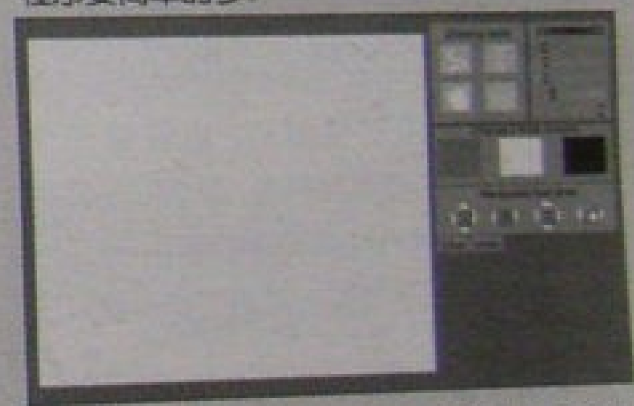


PSP 用 APE 音乐播放软件发布

APE 是什么？相信大多数朋友看到这几个字母会一头雾水。但如果你是音乐发烧友，那肯定会知道 APE 的鼎鼎大名。APE 是音乐格式的一种，和 MP3、WMA 一样。MP3 等音乐格式都属于有损压缩，音域不够宽广。但 APE 就不同了，它和 WAV 一样，属于无损压缩格式，可以完整保留音乐的原本数据，并将其还原，细节没有丝毫的丢失。同 WAV 相比，APE 能达到和 WAV 相同的音质，但容量却仅为 WAV 的一半甚至更少，这就是 APE 为什么那么受欢迎的原因了。CoolPlayer 则是全球首款 PSP 用 APE 音乐播放软件，让你在 PSP 上体验什么叫真正完美的音乐。软件由国人 Cooleyes_lf 设计制作，支持 PSP 线控，可以直接用线控控制歌曲的播放、暂停，采用全中文界面，并且会正确显示歌曲的中文信息。软件最新版于 7 月 11 日发布，新版在 APE 播放中 normal 及以下模式基本完美，high 及以上模式搁置待研究；FLAC 基本完美；Wavpack 还有少许爆音；TTA 方面由于每帧样本数过大，播放停顿很强烈，待完善；AAC，MP4 封装的 AAC（.m4a，.mp4）播放基本完美，普通封装的 AAC（.aac）播放基本完美，但无法快进快退和待机，待完善；OGG，Q8 及以下质量的，基本播放完美，Q10 质量可能会有少许爆音，搁置待研究；加入 MP3 音乐播放功能等。

2.7 版 PSP 用软件大量出现

自 2.7 版固件升级开始，索尼为 PSP 的网络浏览器增加了 Flash 插件，能够播放 Flash 动画，这也为 2.7 版 PSP 用软件的出现埋下了伏笔。这些 2.7 版 PSP 用软件其实都是 SWF 格式的 Flash 动画，借助 Flash 的特殊命令实现了特定功能。目前已经出现的软件包括图片浏览器 PSP Image Gallery、TXT 文本阅览器 PSP Text Reader、画板程序 PSP-Paint 等等。这些程序虽然功能很简陋，但仍具有一定的实用性。可以预见，以后这种 Flash 类型的软件将会大量出现，毕竟制作 Flash 比用 C 语言编制程序要简单的多。



在降级程序出现以后，市场上的 PSP 价格也发生了变化。之前，2.6 版的 PSP 普通版最低曾经到过 1300 元左右的价格，现在则升到 1500 元左右。很多商家还提供已经降好级的 1.5 版 PSP 销售，普通版价格为 1600 元，豪华版为 1800 元，基本上和一年前的价格持平。因为目前新出的 PSP 不能被降级，所以市场上可以降级的 PSP 会越来越少，PSP 的价格还是会有升高的趋势。想下手的朋[illegible]吧，呵呵。

PS2模拟器PCSX2作者 Refraction访谈

文/MAXMAN
责编/Cotolo

这篇访谈是由EMULATION 64网站的KEITH发起的，当时正值PS2模拟器PCSX2 0.9版对外发布。Refraction不但是一个开发人员，同时也是一个模拟器的FAN，他在采访中所表现出来的幽默风趣的积极合作态度，让我们感觉得到他在对使用者的反馈和解答公众疑难以及安排整个模拟器圈子内的各种事务的游刃有余，让我们祝愿他和PCSX能够越来越好。

采访

[2006.6.18]

Q：你是从什么时候开始接触模拟器的，无论是作为一个开发者还是一个FAN来说？

A：大约在上个世纪九十年代中期吧，我在我的100MHZ主频的电脑上玩一些FC、SFC或者MD的游戏，当然是通过模拟器了，当时的模拟器技术和创新已经足以令我吃惊的了。



Q：你第一次在模拟器方面的开发经历是在什么方面呢？

A：如果我没记错的话，应该是一个CHIP8的模拟器开发，我想我当时弄这个的开发经验对新手来说很有用，整个过程并不复杂，但尽可能的涉及了初级模拟器开发的方方面面。

Q：为什么你会对PS2模拟器的开发感兴趣呢？

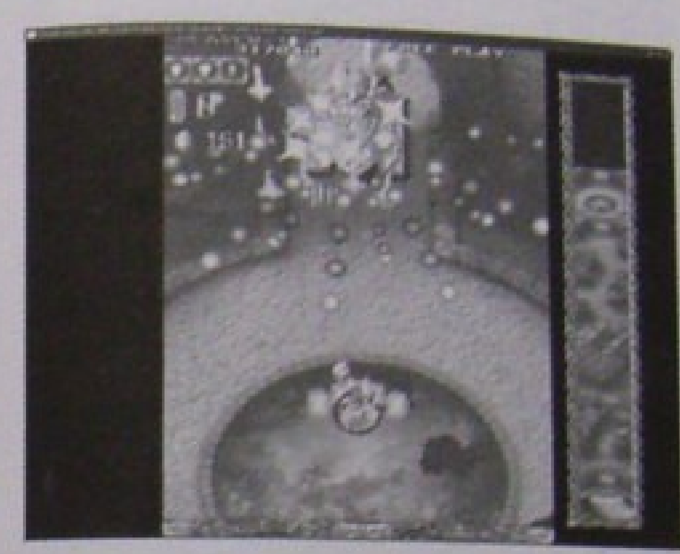
A：对于现在很多模拟器来说，PS2模拟器的开发应该算是个巨大的挑战。SS的模拟器看起来似乎没那么难，但我至今没有一台SS主机，而且除了《梦游美国》和《VR战士》我几乎对SS的游戏完全不了解。DC我也很喜欢，但要我一个人来负责DC模拟器的开发感觉实在难度太大，而我也没有与任何一个DC模拟器的作者有过联系。后来我试用了一下PCSX2，感觉我能够从他们的源代码里面指出些什么，在认真观察了之后，我与开发小组取得了联系。

Q：能谈谈你对现在整个模拟界现状的看法吗？

A：我认为整个模拟界的环境很不错，现在还有很多家用机和手掌机的模拟器出现并保持着良好的发展状态，从这点上来看模拟器的圈子还是非常有生命力的，因为每天都有很多有才华的作者在将他们的作品展示给我们看。

Q：你怎么看待次世代主机的模拟问题？

A：次世代主机的机能很强，在这里很难表达怎样编写代码才能够让其以模拟器形式运行在电脑上。对于次世代主机的模拟器来说，已经不能像以前开发16位家用机那样一个人包办一切了，而是需要有组织的团队合作才能做得更好。现在次世代主机的机能越来越强，而且结构上越来越接近于家用PC，但模拟的难度却越来越大，因为家用主机所采用的定制芯片并不是靠强大的机能就能够模拟的。



Q：现在很多人对你们的模拟器评价很高，对此你怎么看？

A：其实我们并没有将模拟器做得非常棒，PCSX2也是我所参与开发的模拟器当中第一个对公众发表的。但是对于公众的呼声，我们能够感到很大的期待。

Q：你在模拟器开发过程中最难忘的经历是什么？

A：每天都在看着模拟器有新的进展，那便是我最难忘的经历。从看到模拟器以每秒1到2帧的速度运行到接近全速，看到每一个游戏在模拟器上测试通过，都能够让我感到难忘。

Q：你在模拟器开发过程中最坏的经历是什么？

A：一些新手的做法令我感到不悦，虽然并不是所有的新手都这样。一些新加入的开发者是很敬业很真诚的，但有一些加入这个圈子的人却抱着使用模拟器便能够不需要购买主机免费玩游戏的心态，完全迷失了模拟器的初衷，这种想法会让他们在模拟器这个领域很难有进展。

Q：现在除了PCSX2之外你还有没有其他的模拟器计划？

A：目前还没有。

Q：是否曾经有一些LAMER的需求和建议改变过你的一些决定或者引起一些想法，在那些时候你又会怎么做呢？

A：确实有，但很快就过去了，比如说有1万个人作出这样的请求，但令我更高兴的是有40万人能够从模拟器的良性发展中感到欣慰。



Q：你认为所收到的最恶劣的需求是什么？

A："请问我在哪里可以下载到模拟器的BIOS文件"，这是最经典的了，目前我还没想到其它的（考虑到版权问题，模拟器一般不会附带主机的BIOS文件）。

Q：你所收到的最大的激励是什么？

A：哈哈，一些BETA版的测试者经常叫我上帝。

Q：能就现在模拟器的进度给我们提供一些信息吗？

2011/ 2/11

模拟名人堂

PCSX2 目前进展顺利，我们目前最主要的还是在想办法提升模拟器运行的速度，当然还要不停的与以前的版本相比较，以及选择不同的游戏。与此同时我们还必须找出模拟器的 BUG，慢慢的研究代码以找出那些以前我们没有编写完成或者需要重写的部分。



Q：你打算在 PCSX 的开发完成后开始另一项模拟器的计划吗？如果是的话什么模拟器会令你感兴趣或者对你来说有挑战性呢？

A：我们曾经开过玩笑要做 PCSX3，你应该知道那意味着什么，很快这个话题就会变得严肃起来，不过现在我们看来，那确实是个不小的挑战。

Q：你对现在取得的成就感到满意吗？

A：很难作出确切的回答，我从去年夏天开始一直到现在便为模拟器无偿的付出，没有任何回报，但另一方面我认为我应该做得更好，因为我是一个喜欢把目标定得比较高的人。

Q：你目前在这项模拟器计划中的成就是否你经历的最高成就？或者你认为你在这项计划中已经迈出了很大一步？

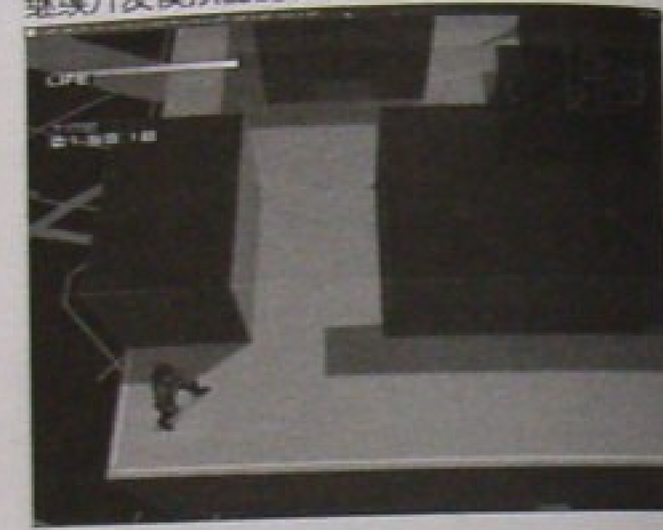
A：的确这是我最大的成就，我们在团队合作中表现得非常完美，通过这样的合作形式我们创造了个人所无法实现的奇迹。

Q：现在在整个模拟器计划中你们还有哪些成员？

A：Zerofrog、Saqib、AuMatt 和 Florin 是主要的成员，当然还有很多的 BETA 测试者，他们的工作很重要，没有他们我们很快就会迷失方向。

Q：有多少人在背后支持你们的工作？

A：那个团体是巨大的，他们经常给我们以帮助和支持，他们的存在坚定了我继续开发模拟器的决心。



Q：当你离开这个圈子的时候，你最希望被人们记住的是什么？

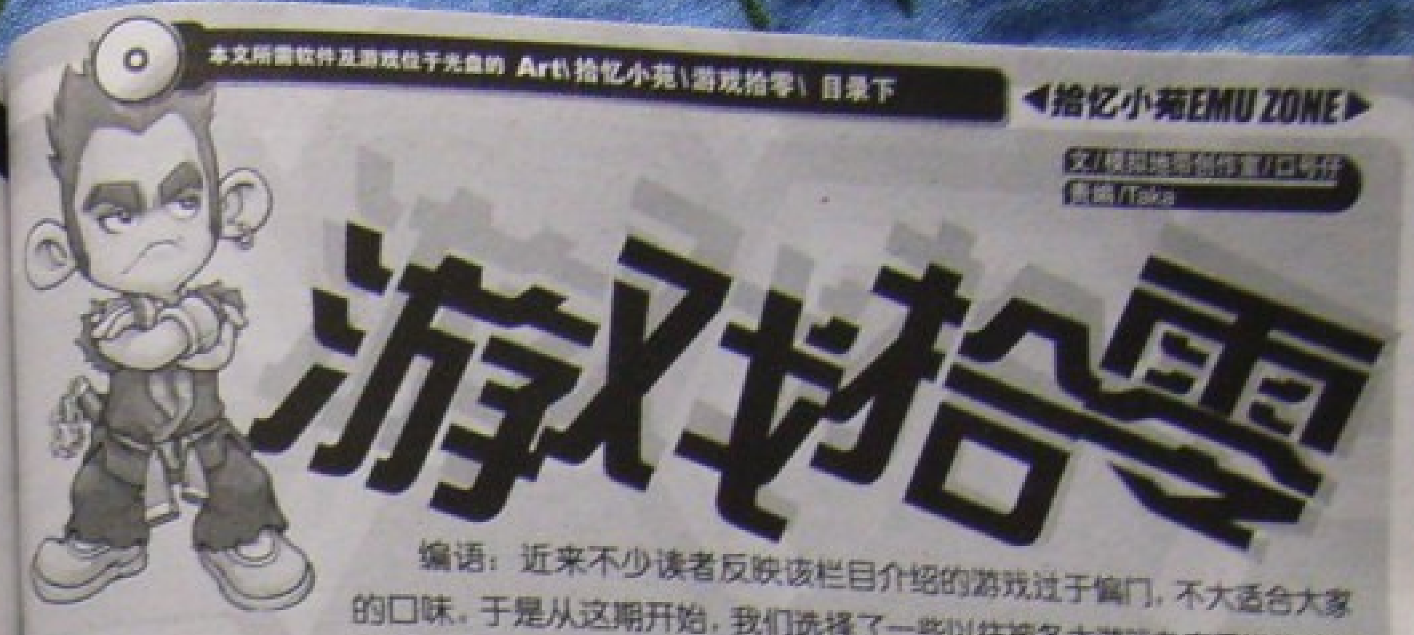
A：我现在的工作感觉非常好，我最希望人们记住模拟器本身和这个优秀的团队。

Q：能够透露一些模拟器将来的计划吗？

A：嗯让我想想，下一个版本将会有很大的速度提升。

Q：最后，你有什么话要对所有人或者你想感谢的那些人说吗？

A：首先我要感谢你为我准备了这次精彩的采访，接下来是我们的团队、所有的 BETA 测试者们，他们都是非常出色的。如果 linuz 能看到这篇访谈，我希望他能回来，我们大家都很想念他（linuz 由于个人原因暂时离开了开发小组）。



游戏拾零

编语：近来不少读者反映该栏目介绍的游戏过于偏门，不大适合大家的口味。于是从这期开始，我们选择了一些以往被各大游戏杂志看好的游戏名作来逐一介绍，希望这样能够对大家的游戏精品收藏有一定的帮助。

FC系列



月风魔传 (Getsufuu Maden)

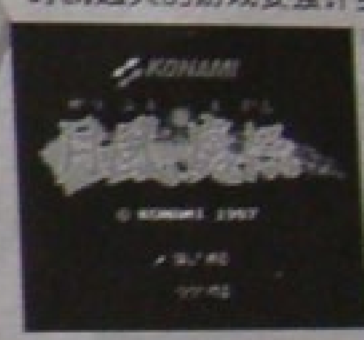
发售日期：1987.07.07

厂商：KONAMI

机种：FC

类型：A.RPG

《月风魔传》是 KONAMI 制作的一个冒险游戏，它有着动听的音乐和丰富的道具系统。尽管以现在的眼光来看它的要素还是太少了，但是在那个年代来说，其乐趣性以及耐玩度都比那些埋头苦干几小时就通关的游戏要强许多倍。想起那个时候拿到一件新道具时的激动，还有为了欣赏那段优美的曲子特意在消灭敌人之后站在那里细细聆听。不过令人可惜的是同样是出自 KONAMI 的《恶魔城》和《合金装备》等系列都在各大主机平台上不断推出新作，而《月风魔传》却连 SFC 版都没出过，真让人感到费解。难道《月风》在 KONAMI 眼里真的就那么没有市场吗？然而答案却是未知的。





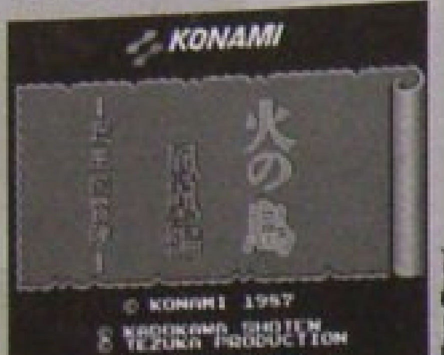


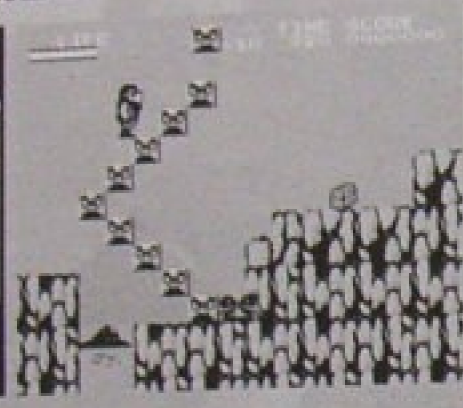
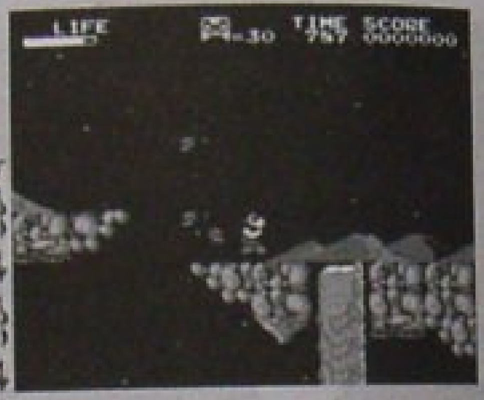
该游戏讲述了恶魔纪元元年，龙骨鬼凭借其拥护者的力量从地狱中再次复苏。为了守卫地下世界的秩序，月风魔三兄弟中的两位长辈向其发起了挑战，但是却惨遭毒手，他们的祖传神器——波动剑被龙骨鬼封印在地下。为了帮兄长报仇并找回祖传的神器，辈分最小的月风魔踏上除魔复仇之路。对于熟悉《月风》的玩家而言，波动剑和鬼面符这两样重要道具是必不可少的，因为它们都是开启通向龙骨鬼城和开启通向其他岛屿的必需道具。而地下迷宫中会在固定地点遭遇敌人，对应方法为用剑对齐起正中纵轴砍下（其他部位只能暂时使敌人行动不能），也会遇到一些剧情 NPC 或者道具。对于游戏中最为实用的武器－陀螺，其拥有相当的无敌时间和尚佳的攻击力，如果在模拟器中设置连发按键可在练级和 Boss 战中起到重要的作用。

火之鸟 凤凰篇之我王的冒险
(Hinotori-Houou Hen-Gaou no Bouken)

发售日期：1987
厂商：KONAMI
机种：FC
类型：ACT

《火之鸟 - 凤凰篇之我王的冒险》是 KONAMI 的又一款经典游戏，它是根据日本漫画大师手塚治虫的原作改编的超越时空的动作冒险游戏。《火之鸟》一共分为大和、来世、太古三个版块，加起来总共有 16 关，这 16 关分别是大和 8 关，来世 5 关加上太古 3 关，每一关到最后都会有一片火鸟拼图，只有将 16 片拼图全部拿完才算完全通关。不过这三个版块都是有一个回圈在里面，也就是说，如果玩家一直不走密道，而只是一味往前走的话将会无法到达别的地区，比如一直只在大和跑而不走密道的话，即使你走完大和的最后一关，下一关还是从大和第一关开始，那将会是一件极其郁闷的事情，所以找密道就显得尤为重要了。虽然密道很多，找起来也相当麻烦，不过只要玩家对游戏熟悉的话应该不成问题。《火之鸟》有个特别之处就是为玩家设定了“ 搭砖 ”系统，按住下攻击可以放出踮脚的石块，通过垫脚石不仅能取得隐藏道具，也可借此封住 BOSS 的行动，是个很有趣的设定，该系统也让游戏在可玩性方面把握得十分出色。



FCD系列



恶魔城系列虽然在日本人气一般，但是在中国却有着相当数量的 FANS。该作可以说是 KONAMI 公司的镇山之宝，《恶魔城》的出现不但令其成为游戏业界的巨头之一，亦是续作的典范。如此经典的作品，资深玩家肯定不会放过的。大家对于进入城门的那段场景和音乐是否有一定印象呢？还有那清脆利落的动作和风格独特的鞭子，当年不少玩家正是被这些所吸引着，同时也令其游戏性及耐玩性大增！至于副武器方面的使用更是过关的重要决定因素，相信最受玩家们欢迎的还是那把“ 回旋十字架 ”吧。

众所周知，恶魔城系列始终是在城堡中围绕着那个永远死不了的 Dracula 伯爵和正义的





吸血鬼猎人贝尔蒙特家族展开故事的。而恶魔城系列的音乐、画面和那另人疯狂的道具收集，我想都是被大家所津津乐道的吧。

塞尔达传说2 林克的冒险
(Legend of Zelda 2 - Link no Bouken)

发售日期：1987
厂商：KONAMI
机种：FC
类型：A-RPG

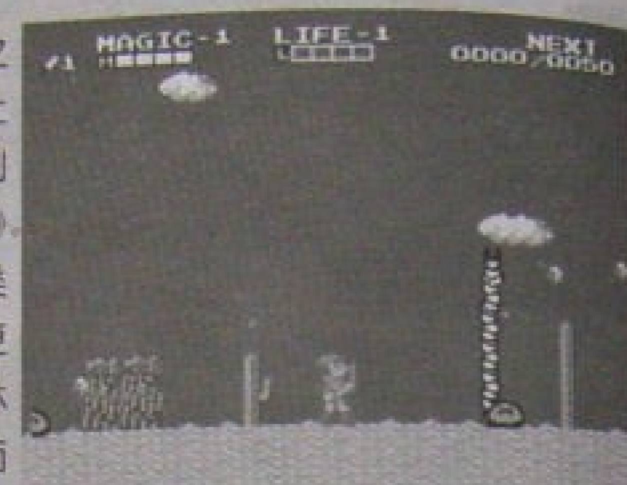
《塞尔达传说》的发售时间在当年要比《勇者斗恶龙》还要早一些，如果要把 A-RPG 这一类型也算作日系传统 RPG 的话，《塞尔达传说》才是史上第一款 RPG。1986 年 2 月与 FC 磁碟机同步上市的《塞尔达传说》是这一主机的最强杀手锏。从小生长于乡村的宫本茂将童年的冒险经历大量加入到游戏中，我们在游戏中可以清楚的感受到宫本茂童年时期“ 秘穴冒险 ”、“ 地下室探宝 ”的奇妙感觉。游戏在整体上与雅达利的《Adventure》类似，不过在丰富程度上自然不可同日而语。《塞尔达传说》由于对应磁碟机，游戏容量达到了卡带上难以想象的 1MB，游戏还针对磁碟机的特性加入了记忆功能。在当时卡带游戏的电池记忆尚未出现，这一时期内如《勇者斗恶龙》等必须续档的游戏都不得不使用密码，《塞尔达传说》也可说是史上第一款具备记忆功能的游戏。



《塞尔达传说》在推出后大受欢迎，因此任天堂于隔年推出了续作 —《林克的冒险》。但是二代的游戏构架与一代完全不同，变成了具有升级制的动作角色扮演游戏。平常的地图画面依然是俯瞰视角，但是只要进入城镇、洞穴或是城堡时，就变换成 2D 卷轴画面。游戏中除了战斗之外，还要与村人互动取得各种情报及宝物。音乐承袭上一代的优良传统，非常悦耳动人。自从上次的战斗完结，林克将加农打倒，他取得两个「黄金三角」后经过了多年，但是真的一切就这样结束了吗？答案是否定的，加农的邪恶之心仍留在哈拉鲁，这代表着他在等待复活之时。林克在上次的战斗之后仍在哈拉鲁协助复兴的



还有很多地方仍是一片荒地，就在全无进展的一
工作，可是不知为什么无论人们怎么努力，
天，在林克的左手上突然出现「黄金三角」的纹章，他找伊巴查询后得知这是勇者的证明。原
来林克的血就是令加加农复活的关键所在，只要将他的血洒在加农的灰烬上，加农就可以重
生。为此加农的手下向塞尔达公主动手，为了不让林克取得最后的黄金三角 ——「勇气」，便利
用魔法使公主长眠不醒，以及将「勇气」封印在死亡谷的神殿内。林克為了救回公主和成为真
正的勇者，再一次踏上旅途。



《塞尔达传说》可以说是任天堂除了《马里奥》之
后的第二看家大作，一直到现在的 NGC、NDS 上
依然可以看到《塞尔达传说》系列的身影。而该系列
中唯一一款以横卷轴方式进行的就是《林克的冒险》。
不过将《塞尔达传说 2：林克的冒险》并入 RPG 类
型确实有点牵强，不管从哪个方面看，这款游戏都更
像“超级马里奥”兄弟那样的 ACT 类型游戏。《林
克的冒险》放弃了传统 RPG 常用的俯视点模式，而
采用横卷轴的画面方式，动作成分也大幅加强，对于
操作感的要求更高。不过游戏中也有不少的 RPG 元素，例如独特的育成系统、RPG 的升级
概念等。游戏中在升级时，玩家还可以自由选择将能力点加在攻击力、魔力和体力三项数值上，
玩家要培养什么样的林克就要靠自己决定了。在故事方面，《林克的冒险》紧接前作，林克为
了拯救陷入永眠的塞尔达公主，探索分散大陆各地的六大神殿，安置魔力水晶并再次打倒魔
王。令人遗憾的是在《塞尔达传说 2》这款游戏之后，FC 磁碟机上就几乎没有什么值得一提
的作品了。

MD系列

高级大战略

(Advanced Daisenryaku - Deutsche Dengeki Sakusen)

发售日期：1991

厂商：SEGA

机种：MD

类型：SLG

世嘉在 MD 上推出的《大战略》是我们接触的
《大战略》系列第一作，本作奠定了今后《大战略》
游戏系列的基础，游戏中的很多设定都被后来的战
略游戏所肯定并沿用，比如回合制的行动方式、回
合制的战斗方式、个体部队的经验值以及多种游戏
国家的选择。本作在吸取很多战略游戏优点的同时



也创造出自己的风格，比如以战役决定战
略的游戏方式和双方实力此消彼长的游戏
模式，前者使玩家不必像在《提督决断》那
样考虑整个战争而只需要把注意力放在现
在的战役上；后者更是成为现在战略游戏

的一个定义模式，在游戏中，玩家可以很清晰地感觉到德军开始比较强大，但生产力略微不足，
而盟军开始处于劣势，但开发能力较强。而在游戏进行中，双方的实力对比会逐渐换位，这种
游戏模式在现在很多战略游戏中都被使用，比如 BANDAI 的《吉伦之野望》。而在游戏中可以
使用的真实兵器以及富有魄力的战斗画面更是让很多喜欢军事的玩家欣喜不已，这些都成为
以后《大战略》系列发展的重要因素。应该说，《大战略》一代在当时绝对是一个优秀的战略游
戏，它的出现对整个 SLG 游戏的发展都具有比较深远的影响，不过让玩家真正领略到《大战
略》这个系列的魅力的游戏则是《大战略 2》。



对于《大战略》来说，游戏当中的许多秘密
相信对众多玩家来说应该记忆犹新，下面就让
我来介绍几个让大家重温旧梦吧。秘密一：《大
战略》的最后秘密：可以搭载坦克的飞机。如
果你是不调秘籍攻关的话，你会发现 38T 轻坦
克在后期根本不能战斗，因为它太弱了，但你
要是把它作为空降师编制的话就能很轻松的辅
助步兵，其方法是让运输机装上滑翔机，这样
就可以装入轻装甲武器。现在让我们看看平面
变立体战斗的结果：在不考虑天气因素的情况
下，如果你拥有一支强大的空军及伞兵部队（拥有坦克），你会发现战斗时间变得很短。从机
场到机场的战斗模式能让你快速的过关。大家不妨用 HS163+AR234D+JU87D+AR232 来打



南斯拉夫，其过程也只需 9 天时间。当然你也可
以用 B29 摧毁灭计划，但那样就不如直接把步兵
造到敌人的司令部了。秘密二：这个秘密也是有
关空军的，大家一定记得盟军有一种步兵的行动
方式是空挺，那是什么意思呢？其实你如果将其
装载入飞机并降落就会发现那就是空降兵。空降
兵有什么优点？按照个人实际的运用，除了山地、
沼泽等特别难行的地方都可以空降，这就对那些
抱怨游戏时间过长的玩家来说是一种福音。秘密
三：调国家的方法如下：在游戏的四个原始选项下输入：（左右）后进入选关的模式，你会
发现最下面的开始命令行变成了日文字。进入这个菜单，按暂停键取消地形的编辑，像平时一
样打开地图的功能选择菜单，你会看到设定的选项并进入后找到国家的代码，具体为 A：德
国 B：英国 C：苏联 D：美国，空降兵的代码为 R：英国空降兵 S：美国空降兵。修改后
退出即可。隐藏的剧情模式秘籍为：先记录下当前的记录，然后进入调国家的大地图下，读
取之前的记录 …… 另外，还有一个关于空降兵及滑翔机的降车测试：

空降兵：可在宽阔的马路上降落至城市、首都、港口、桥梁、机场等地，但无法降落在草
地、铁路、马路。

滑翔机：可降落在草地、公路、机场、铁路等无障碍物的地方。无法降落在城市、首都、
港口、桥梁。

需要注意的是在山地和沼泽两者都无法降落。

2011/ 2/11

密境魔宝 皇帝的财宝

(Landstalker-Koutei no Zaihou)

发售日期：1992

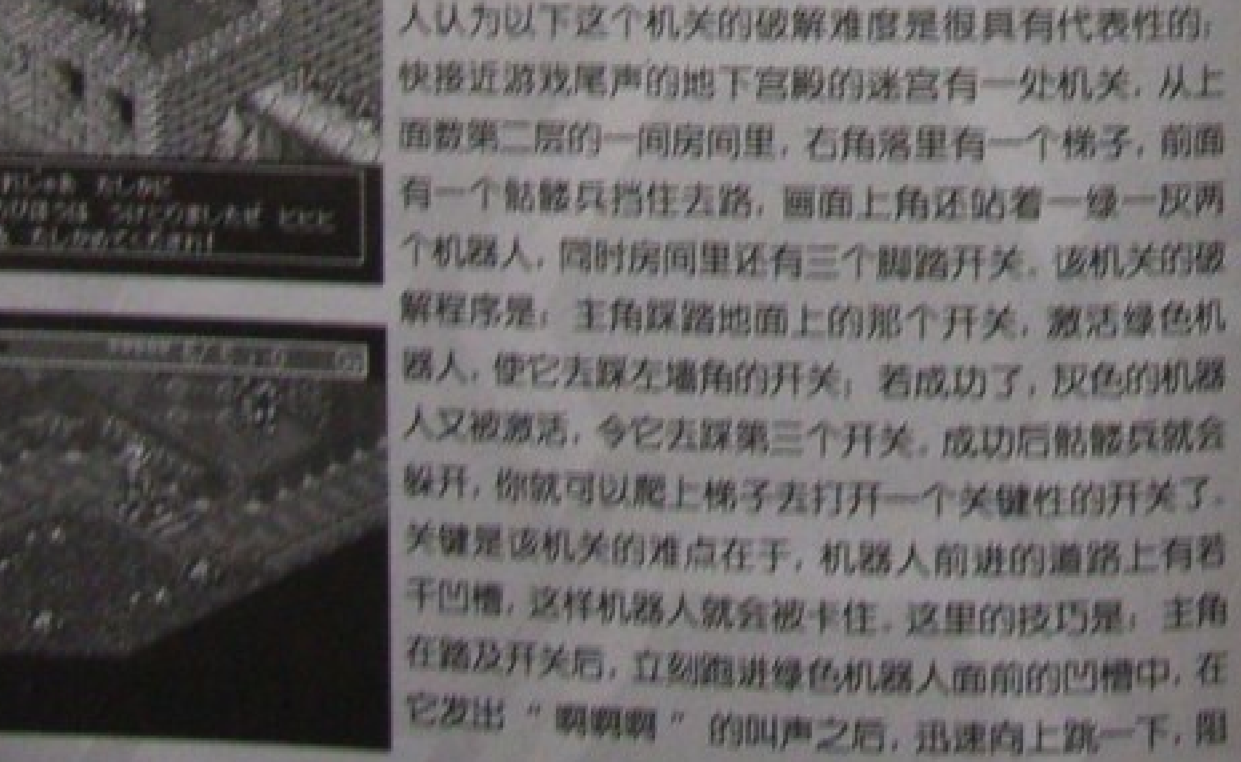
厂商：SEGA

机种：MD

类型：A-RPG

《皇帝的财宝》是 MD 上相当知名的动作角色扮演游戏，也是一款解谜要素浓重的 A-RPG 名作，当时推出之后便受到许多玩家的喜爱。此作乃属于光明与黑暗系列中的一员，有人称之为"光明大地"。作品的风格和造型都倾注着中古时期的欧陆式格局，与其他作品不同的是《皇帝的财宝》以第一人称为主题，并采用 45 度俯瞰和 2D 模式来进行游戏，十分逼真地再现了立体感十足的房屋、树木、宫殿等场景，在游戏中你还会听到、看到十分熟悉的《光明》系列作品的背景音乐及人物。同时，随着游戏的进行，你还能欣赏到在 MD 中极少见的模拟电钢琴的乐曲。这些在当时看来可以说是既大胆又新鲜的尝试。游戏中玩家扮演一名叫拉尔夫的宝藏猎人与搭档弗莱迪一同寻找世界各地的神秘宝藏，主要以解迷及攻破各种机关为主，玩家可以使用搬运、踩踏、跳跃、投掷等各种操作手段来破解机关谜题，突破障碍取得宝物，不仅考验了玩家们的反应能力以及操作水平，还让玩家充分体会到了解谜的魅力和乐趣。相信玩过的朋友想必还能回忆起哪几个房间内的迷题吧！由于当时我对日文一窍不通，造成在解谜时很多地方都不知所措。不过从整体来说，该作品仍然可以称得上是上乘的动作冒险游戏，直至今日仍被许多念旧的老玩家称为 A-RPG 类的最高作，不过也有稍许遗憾之处就是游戏整体难度偏高，有时候玩家对于跳跃的落脚点很难把握，经常会不经意间掉下去，对于新手来说则要花上好些时间去熟悉和掌握了。尽管如此，玩家们还是不会降低对它的喜爱之情。









当玩家们花了大量时间仍然不能破解某一迷题时，想必心情是非常低落的。虽然谜题万千，机关重重，个人认为以下这个机关的破解难度是很具有代表性的：快接近游戏尾声的地下宫殿的迷宫有一处机关，从上面数第二层的一间房间里，右角落里有一个梯子，前面有一个骷髅兵挡住去路，画面上角还站着一绿一灰两个机器人，同时房间里还有三个脚踏开关。该机关的破解程序是：主角踩踏地面上的那个开关，激活绿色机器人，使它去踩左墙角的开关；若成功了，灰色的机器人又被激活，令它去踩第三个开关。成功后骷髅兵就会躲开，你就可以爬上梯子去打开一个关键性的开关了。关键是该机关的难点在于，机器人前进的道路上有若干凹槽，这样机器人就会被卡住。这里的技巧是：主角在踏及开关后，立刻跑进绿色机器人面前的凹槽中，在它发出"啊啊啊"的叫声之后，迅速向上跳一下，阻挡一下机器人的前进，接着你会发现机器人会跳跃着前进并恰好跳过了那些"坑坎"，至于能否踏上开关，那还要看你的运气。然后主角再跑到灰色机器人面前如法炮制，能否取得最终胜利还要凭运气，往往需要尝试一、二十次才能成功一次，这需要玩家保持一些耐心，否则就会前功尽弃。另外，在游戏中要跳上移动的平台往往不是件容易的事，但我们可以让主角站在平台边上，并让脚尖伸出，这样等移动的平台过来时，会自动把主角带走，这个窍招如果玩家用得好的话将会事半功倍。

超级摩纳哥GP

(Super Monaco GP)

发售日期：1990

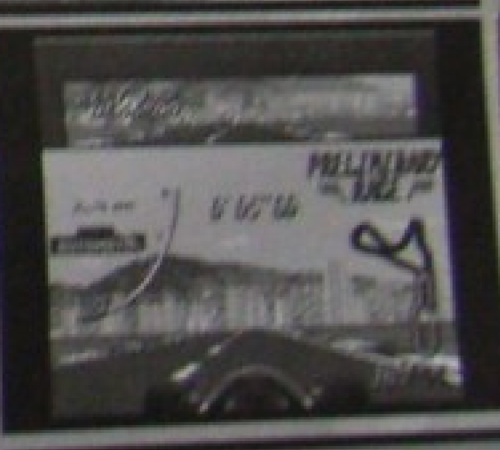
厂商：SEGA

机种：MD

类型：RAC

世嘉当年在 MD 上推出过许多款竞速类游戏，囊括了从世界摩托车大奖赛到世界一级方程式大奖赛等许多当时比较热门的赛事，而其中比较有代表性的就是《超级摩纳哥 GP》了。该游戏以其出色速度感和简单方便的操控感赢得了众多玩家的喜爱。游戏通过逼真的临场感再现了赛车运动的独特魅力。游戏共分为超级摩纳哥 GP、世界冠军大奖赛和自由练习三种模式，从排位赛到正式比赛直至登上领奖台，一切都遵从真实的比赛规则。由于受到当时 MD 机能的限制，赛道画面略显粗糙和缺乏层次感，但是游戏中赛车那引擎的轰鸣声和飞驰而过的声音、刹车时地上溅起的尘土、赛车与地面摩擦时产生的火花、两部赛车追尾后冒出的滚滚浓烟等等细节的再现，对于一位喜欢竞速挑战的爱好者来说是无法抗拒的。另外，赛车的变速系统、刹车系统和画面的真实性在游戏当中都完全体现了出来，速度感自然不必多说，流畅的操作更是难能可贵。令人兴奋的加速过弯之后看着一辆又一辆的赛车被你超越，莫名的成就感顿时涌上玩家心头，久久回味其中。





《超级摩纳哥 GP》游戏当中有些小小的秘技相信许多玩家都知道吧，秘籍一，如何取得发车杆位：在"超级摩纳哥 GP"模式中，进入 WET 赛道，然后在这个赛事中保持 1 到 3 的名次，接下来只要按着 ABC 键通过终点的话，领奖台上的车手就会取得首发位置。秘籍二，黑白格子旗会飞走：在通过终点时如果撞上向导员的话，黑白格子旗会一边挥动，一边向遥远的彼方飞去。秘籍三，如何提升速度极限：在这个游戏中一般情况下是不可能跑到时速 415 公里以上的，但当玩家在跑到 415 公里这个时速的时候并且跟在同样拥有这个速度的对手后面的话，时速就会超过 415 公里。



SFC系列

异形弹珠台
(Alien Crush)

发售日期：1988
厂商：NEC Interchannel
机种：PC-E
类型：SHT

在介绍这款游戏之前，我觉得有必要向大家介绍一下什么是PC-E。PC ENGINE简称PC-E，是NEC在1987年发售的一部游戏机（87才携产的），那时连SFC都还没推出，只有FC在业界独领风骚。PC-E凭借其超强的机能和前卫的设计理念曾经创下过数个第一：PC-E是世界上第一台采用CD-ROM为载体的游戏机；PC-E是世界上第一台采用CD-ROM的8 BIT游戏机；PC-E同时也是是世界上唯一采用CD-ROM的8 BIT游戏机。按理说它横空出世应该说是很有作为的，而且它的确也是一部不错的主机，不过PC-E却没有流行起来，个中原因我们不得而知。许多玩家甚至都不知道有过一部这样的主机呢，如果不是现在有了PC-E模拟器，我们可能永远不知道有过PC-E呢。想当年PC-E在欧美国家几乎连推都没推出过，可能现在也有很多玩家也是通过PC-E模拟器才知道有这部主机呢。说实话，PC-E真的很不错，画面和声音效果都与SFC不相上下，特别是它的CD游戏，比如《恶魔城-血之轮回》那真是经典中的经典。PC-E不能流行起来真是很多玩家们的一大损失，好在现在有PC-E模拟器可以让我们一起它过去被埋没的辉煌！





弹珠台游戏相信是许多人的年轻时的回忆吧！《异形弹珠台》就是完全仿造大型机台而设计开发的，所呈现出来的画面逼真而且带点鲜艳，机台的背景完全是以那些形态各异的怪物为主题，只要让弹珠撞击将在零主上的怪物就能够得分。游戏的操作方法也很简单，只要发射弹珠使它弹到游戏主画面里，再使用下方左右两边的板子控制弹珠即可，但只要它掉到下方的洞里，就得重新来过了！如果玩家运气好的话，弹珠通过一个洞还可以进入另一个部分，那里的怪物都是可以活动的，这将会给玩家带来新的挑战。虽然游戏难度不大，但仍不可掉以轻心，否则弹珠要落下去之时任凭你怎么控制那两块板都来是会到的。

世界职业棒球大赛
(Pro Yakyuu World Stadium)

发售日期：1988
厂商：NAMCO
机种：PC-E
类型：ACT

棒球是日本的国技，棒球运动发源地是美国，棒球的发源地虽然并不是日本，不过现在都争论说日本的国技了，日本人对棒球的痴迷程度是到了...，不少由棒球改编的棒球也都获得了广大FANS喜爱。国家的许多比赛都有棒球游戏也在同时出现，都争相移植各大主机上发展起来。当然在PC-E上发售的《世界职业棒球大赛》可以算是棒球游戏的元老级作品了。虽然比较现在的很多棒球游戏画面和令人...实在是有些不足，但当年在那个年代来说这作品的出现还是给予很多棒球迷的玩家带来了不少惊喜。游戏通过球场的画面表现出上类似Q版的人物设定，显得十分可爱，亲和力十足。该作的游戏规则与真实的棒球规则并无太大出入，只是在打击前还可以选择可以种种参考来做准备。根据来球的路线可以由此不同的打法，不过这还得看玩家的判断能力。如果在攻击点把握不好，就会比赛的胜负将会全输了一些。





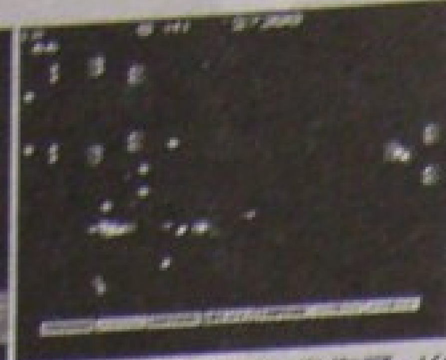
PCE系列

沙罗曼蛇3
(Gradius III)

发售日期：1989
厂商：KONAMI
机种：SFC
类型：STG

玩家们所熟悉的《沙罗曼蛇》真正诞生年代应该是86年，86年横空出世的"GRADIUS"尽管被称为"沙罗曼蛇"，不过实际上KONAMI方面的严格"沙罗曼蛇"只能算"GRADIUS"的一个分支罢了。正统的"GRADIUS"包括"宇宙巡航机"、"沙罗曼蛇"以及"PARODIUS"三个系列，而对于国内玩家而言最熟悉的当属86年的"沙罗曼蛇"了，因此"沙罗曼蛇"也就自然变成整个系列的代名了。由于"沙罗曼蛇"当时是在更为强劲的JAMMA机板上制作的，在游戏画面和音乐等方面比起"GRADIUS"有了很大的进化。游戏总共发行了三个版本，分别是最先发售的日本版《沙罗曼蛇 Salamander》、美国的（Lifeforce）以及在日本重新发售的日版加强版（Lifeforce）。

2011/ 2/11





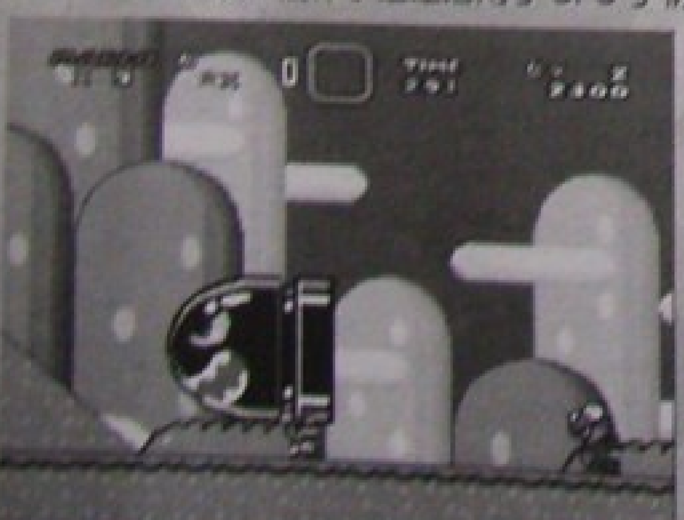
进入 90 年代之后，任天堂的新一代主机 SFC 发售了，KONAMI 作为首批获得开发工具的第三方厂商，当然免不了有大作捧场。SFC 版的《沙罗曼蛇 3》于是就成为了 KONAMI 在 SFC 上发售的首批游戏。该作充分利用了 SFC 的超强机能，家用机版的 “沙罗曼蛇” 在画面和音乐方面都达到甚至超越了街机版本的表现。达到系列巅峰的《沙罗曼蛇 3》在 SFC 上的表现的确让人非常满意，其中加入的大量新要素也是非常的体贴家用机用户，该作至今仍是喜爱沙罗曼蛇系列 FANS 心目中的最高杰作。

超级马里奥世界
(Super Mario World)

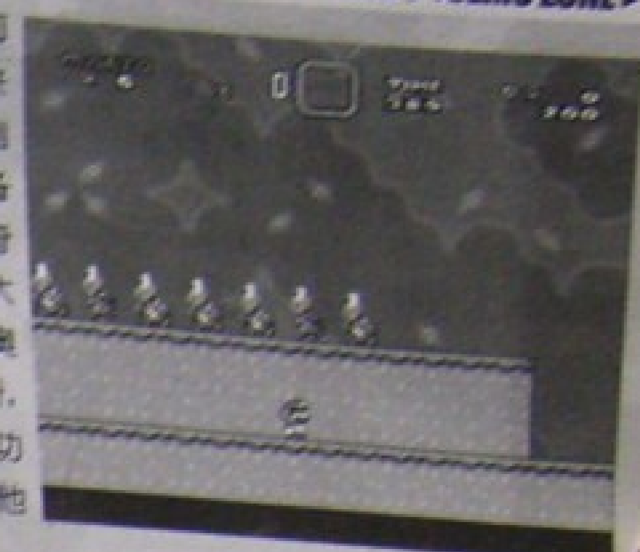
发售日期：1990
厂商：NINTENDO
机种：SFC
类型：ACT



马里奥大叔是任天堂永久的标志性人物，同时也是该公司的吉祥物，在任天堂的发展史上曾经创下过无数个辉煌纪录。通过宫本茂大师的精心打造，这个可爱的水管工总是给人一种非常正义和积极向上的感觉，使之成为了几代人的偶像。马里奥兄弟系列在 FC 和 SFC 上的作品多如牛毛，游戏制作水准也良莠不齐。不过，当时与 SFC 同一天推出的《超级马里奥世界》仍然给不少满怀期待的玩家带来了惊喜。这款游戏的地图虽然被普遍认为与《超级马里奥兄弟 3》十分相似，但和前作相比进步更大：除了因为机能的提升而令游戏画面和音效都大幅度强化外，制作小组还活用了 SFC 手柄的四个按键，同时加入了 “旋转踩” 等新系统。该游戏包含了 7 个世界、72 个关卡和 96 个出口。在《超级马里奥世界》中，大叔的坐骑 --- 小恐龙耀西第一次在游戏中亮相，而不同颜色比如绿色、黄色、红色和蓝色的耀西各自拥有不同的技能，这个看似普通的设定一度成为当时最为玩家津津乐道的话题。



随着蘑菇王国的流感逐渐褪去，马里奥终于可以去度假了。他和碧奇、Luigi 一起乘热气球来到了美丽的耀西岛。然而耀西岛却发生了一些异变，而碧奇也离奇失踪。原来这一切都是库巴干的，在马里奥他们一行到来之前库巴就对耀西岛施了魔法，并且准备好了再次伺机绑架碧奇。就在一路寻找碧奇的过程中，马里奥遇到了小恐龙耀西。在大家的共同努力下，库巴再一次败在了马里奥和他的伙伴手下，他们不仅救回了公主碧奇，而且也拯救了整个耀西岛。虽然又一次成功英雄救美，但是令马里奥大叔懊恼的是：他的假期旅行计划基本上泡汤了。



N64 系列

实况J联盟足球
(Jikkyou J-League Perfect Striker)

发售日期：1996
厂商：KONAMI
机种：N64
类型：SPG

实况足球系列从诞生至今已经超过十个年头了，不仅陪伴着玩家度过了三千多个日日夜夜，也给众多足球爱好者带来了无穷的欢乐。不过对于《实况 J 联盟足球》这款可以用来当作图腾膜拜的古老作品，任何文字和语言的修饰都会显得多余。当玩家们以今天的目光去衡量那些在 N64 初期由于开发经验欠缺等原因造成的游戏画面，自然是觉得十分简陋的，游戏中基本上没有利用到任何贴图，而且球员都是有棱有角的纯色块组成，动作可笑还略带一些呆滞。然而，这个游戏却是真正架构在 3D 引擎之上的作品，首先是采用了 3D 的方式对球员和球场进行建模，然后加入了缩放系统以突出对球场空间位置的特写。而在追求真实效果的表现上，制作小组借鉴了真实物理特性的做法，利用球员身体占有一定空间可以有效的阻止对方对球的拦截，但是这样的系统在当时只能算是表现 3D 机能的测试软件，而在游戏性表现上是远远不够的。实况足球系列实现 3D 化的这一步，毫无疑问是在权衡虚拟与现实之后迈出的坚定一步。



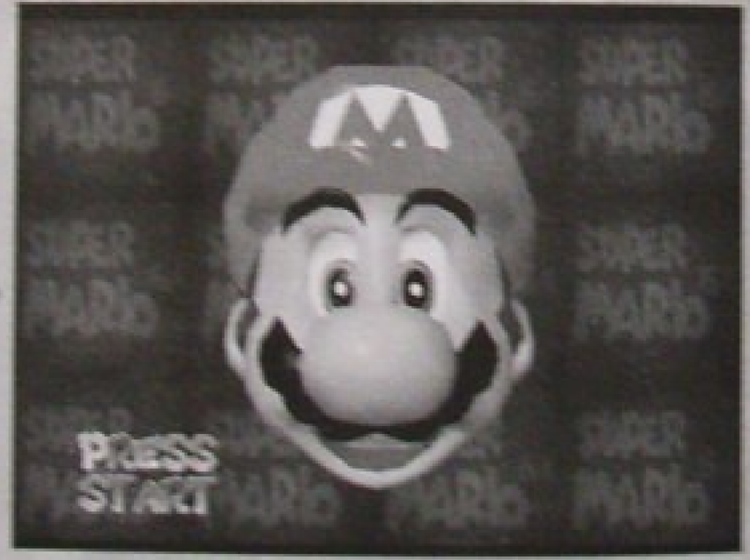


当时 KONAMI 的王牌制作小组 KCEO 以技术流创造了实况足球在 SFC 主机上的第一个辉煌时代，因此也自然希望将辉煌延续下去。而在如此风云变幻的时代，KONAMI 并不知道历史会往哪个方向发展。而 N64 作为 SFC 的后继机种无疑是 KONAMI 惯性思维结果下的理想平台，当时并不看好 PS 的 KONAMI 自然把合作的重点放在了任天堂下代主机 N64 上面，因此 KCEO 自然会倾注全部心血为 N64 制作实况足球最新作。同时基于惯性，从 SFC 时代过来的实况 FANS 也已经形成了思维定式，大家普遍认为 N64 上的实况足球才是正统的足球游戏。然而事与愿违，N64 主机在销售方面的不景气决定了实况足球系列在该平台上只有旁系而没有嫡系。尽管《实况 J 联盟足球》在当年不乏众多任天堂玩家的支持，但它仍然避免不了被时代渐渐忘却。真正为人们所熟知的实况足球正是在 PS 上大放异彩的《胜利十一人 3》。作为该公司的王牌游戏之一，实况足球在业界绝对是处在垄断的地位，该系列一贯的理念就是“仿真”和“与时俱进”，凭借着细腻的动作和接近于真实的球场竞技笼络了大批爱好足球的玩家支持。众所周知，真实足球中的传球往往要计算到对方防守空档前的提前量进行传球的，而以往的任何足球游戏并没有真正表现真实足球中传球的这个特点，基本上都是面对球员正面方向进行传球的。威胁球系统的出现，是实况系列第一次成功模拟出真实足球特性，这也成为随后该系列发展中的招牌特性。当年 KCEO 的制作者们为了使游戏达到逼真水准还参看了几百本力学书籍，其严谨的态度和作风着实令人乍舌。



超级马里奥64
(Super Mario 64)

发售日期：1996
厂商：NINTENDO
机种：N64
类型：ACT



大名鼎鼎的马里奥大叔想必不用过多介绍了吧，自从他诞生以来就一直活跃在玩家的视线当中。《超级马里奥 64》作为 N64 上的第一款游戏，在 N64 游戏历史上的地位无任何产品能替代。想当年，任天堂就是凭借了马里奥大叔成了业界老大，可以说是马里奥确定了任天堂的霸主地位。如果说马里奥脱离了 2D 动作游戏这个模式之后会是什么样子，在当时看来这个问题真是很难回答。而《超级马里奥 64》的推出，又一次证明了任天堂的实力。在游戏中马里奥的活动范围将不受约束，除了经典的跳跃动作外，该作此次还增加了很多人性化的动作。不知是谁给马里奥大叔配的音，让人听了觉得十分搞笑。另外该游戏的隐藏要素繁多，除了隐藏关外，每一关都要收集星星，但都可以通过打败 BOSS、触发事件、收集 10 个红币等手段来进行收集。当然要是只想通关的话就大可不必收完 255 个。正是因为多了这个要素，使得该游戏可玩度极高。游戏的画面也是十分精致：从火山、冰山、彩虹岛再到天上世界、水之谷等场景都刻画得非常细腻。游戏中的敌人不是很可怕，因为大都是一些可爱的动物：象海豹、乌龟、企鹅、海豚、幽灵，这些都给游戏增加了许多鲜活色彩。最后说说声效，前面已经提到了的配音，当然最出众的还是将众多任天堂经典游戏的音乐聚集于该游戏中。相信不论是拥有 N64 的还是模拟器的第一个首选作品应该是它了，没说的，经典中的经典，开 3D 动作之先河。



太阳从东面升了起来，蘑菇城堡的一天又来了，公主从睡梦中醒来，一边梳洗打扮一边计划着新的一天：“今天干些什么呢？老是和蘑菇们做那些游戏实在太没劲了，对了！做一个蛋糕吧——一个漂亮可口的大蛋糕，再请马里奥到城堡来一起品尝，好，就这么办！”

于是，城堡中又忙碌开了，与此同时，在世界的另一边，库巴也在他的老巢里打着鬼主意……

马里奥接到公主的请柬之后兴冲冲地来到城堡，但令他奇怪的是敲了门却没人答应，马里奥发现门没有锁于是就推门进了城堡，城堡里面空荡荡的，不知道公主和蘑菇们到什么地方去了。突然，马里奥听到一阵阴森的笑声，一种不祥的预感涌上他的心头，他好不容易在一个角落里找到了一个蘑菇，蘑菇告诉马里奥事情的原委，库巴——果然又是他，不仅绑架了公主，还偷走了城堡的星星并用星星的力量创造了强大的军队！而蘑菇们也被软禁了起来，事情简直是糟糕透了，看来要想找回星星，救出公主就只能靠马里奥了……

一些小秘密

秘密一：在有些关里，你能看到三五成群的蝴蝶，如果你能扑到它们，那么就有以下两种可能：

(1) 玩家若扑中了其中正确的一只的话就会出现一个加命蘑菇。

(2) 若扑错的话则会出现一颗炸弹！

秘密二：当玩家得到 120 颗星后，到城堡外用大炮把自己发射到城堡的屋顶，在屋顶上你可以看到耀西——那只可爱的小恐龙，耀西会把你的命加到 100 条，然后它自己跳进了瀑布中。

秘密三：拿到 120 颗星后回到第 4 关和企鹅比赛就会发现和你比赛的企鹅变得胖胖胖，要战胜它可不是件容易的事哦！

秘密四：马里奥不戴帽子的时候敌人对他的伤害会加倍；要是他有两顶帽子会是什么情况呢？

秘密五：第一关中的第一座木桥下面，跳起来按住 A 不放，马里奥可以抓住木桥，就像抓住铁丝网一样，攀住木桥到桥的最低点之后放开 A，马里奥大叔居然穿过桥板到桥上面去了，真是奇怪的事！

本文所提软件及游戏位于光盘的 Roms\Gba\ 目录下

注：该列表仅供查阅游戏资料用，列出的是近期内发布的所有按照编号排列的GBA/NDS游戏。光盘内的ROM要视光盘总体容量来定，即列表中的游戏不一定会和光盘内的最新编号同步。

本期GBA游戏中文列表

编号	中文游戏名	游戏版本	多语言	游戏类型	游戏容量(MBit)	推荐程度	备注
2371	大家一起玩系列-骑子	日版	–	益智	32	★★★☆	
2372	龙战士	欧版	–	角色扮演	32	★★★★	
2373	上班高手2	欧版	5	运动	128	★★★☆	
2374	宠物猫	日版	–	培养	32	★★★★	1.1版
2375	音速小子A3	日版	2	动作	64	★★★★☆	1.1版
2376	史酷比-原形毕露	欧版	2	动作	64	★★★	
2377	地球3	日版	–	角色扮演	256	★★★★☆	
2378	菜园小伙伴	美版	–	动作	32	★★	
2379	史前时代-通往神秘的未来	美版	–	动作	64	★★★☆	
2380	弗兰克林的伟大冒险	美版	3	动作	32	★★★	
2381	丹尼幻影-终极敌人	欧版	3	动作	32	★★★	
2382	雅达利2合1	法语版	–	合集	64	★★★☆	
2383	FIFA德国2006世界杯	欧版	5	运动	64	★★★★	
2384	昆虫森林大冒险	日版	–	培养	64	★★★★	
2385	哈德森收藏集1-炸弹人	日版	–	合集	32	★★★☆	
2386	总动员合集	欧版	–	合集	128	★★★	
2387	小龙冒险	欧版	5	动作	32	★★★	
2388	育碧合集	欧版	6	合集	128	★★★☆	
2389	树袋熊兄弟大冒险	欧版	8	动作	64	★★★	
2390	小巫师大冒险	欧版	5	动作	128	★★★★	
2391	吃豆人合集	欧版	5	合集	64	★★★☆	
2392	数独	美版	–	益智	32	★★★★	
2393	卡通网络收藏-白金版	法语版	–	电影	256	★★★	
2394	小龙斯派罗合集	美版	–	合集	128	★★★★	
2395	续我们的太阳-太阳少年强哥	日版	–	角色扮演	128	★★★★☆	1.1版
2396	篱笆墙外	美版	–	动作	64	★★★	
2397	环状方块	美版	–	益智	64	★★★	
2398	马达加斯加	日版	–	动作	64	★★★★	
2399	哈德森收藏集4-企鹅对战	日版	–	合集	32	★★★★	
2400	索尼克合集	日版	–	合集	256	★★★★☆	
2401	索尼克合集	日版	–	合集	256	★★★★☆	
2402	糖果大陆	美版	–	动作	32	★★★☆	
2403	快节奏生活	美版	–	动作	32	★★★	
2404	魔法老师之秘密课程2	日版	–	角色扮演	128	★★★☆	
2405	X战警	美版	–	动作	64	★★★	
2406	欢乐足球	日版	–	运动	64	★★★	
2407	动物园-躲开留级考试之卷	日版	–	益智	128	★★★☆	
2408	哈德森收藏集2-淘金者	日版	–	合集	32	★★★☆	
2409	动物园-救出大作战之卷	日版	–	动作	128	★★★☆	
2410	神奇熊猫警官-七星球宇宙海贼	日版	–	射击	32	★★★	
2411	母鸡射击2	美版	–	射击	32	★★	
2412	室内运动-棒球2007	美版	–	运动	32	★★★☆	
2413	加菲猫和他的九条命	美版	3	动作	32	★★★★	
2414	B-传说!战斗比达人炎魂	日版	–	运动	64	★★★★	
2415	长耳狗轻飘飘大作战	日版	–	动作	32	★★★☆	
2416	X战警	欧版	4	动作	64	★★★	
2417	最终幻想4A	欧版	5	角色扮演	64	★★★★☆	
2418	母鸡射击	美版	–	射击	32	★★	
2419	职业桌球	欧版	4	桌面	32	★★★	
2420	狂热赛车	欧版	4	赛车	32	★★★☆	
2421	古那袋小龙合集	美版	–	合集	256	★★★★	
2422	终极蜘蛛侠	欧版	–	动作	128	★★★	
2423	汽车总动员	美版	–	赛车	64	★★★★	
2424	警察小象巴巴	美版	3	动作	32	★★★	
2425	托尼霍克的美国滑板大陆	欧版	–	运动	64	★★★	
2426	龙珠-上级冒险	美版	–	动作	128	★★★★☆	
2427	洛克人战斗网络6-电脑兽格雷伽	美版	–	角色扮演	64	★★★★☆	
2428	洛克人战斗网络6-电脑兽格雷伽	欧版	–	角色扮演	64	★★★★☆	
2429	洛克人战斗网络6-电脑兽法尔扎	欧版	–	角色扮演	64	★★★★☆	
2430	仙履奇缘-奇幻之旅	欧版	5	动作	64	★★★☆	
2431	篱笆墙外	[illegible]	–	动作	64	★★★	
2432	金牌射手	欧版	5	运动	64	★★★☆	
2433	加菲猫和他的九条命	欧版	6	动作	64	★★★★	
2434	卡通3合1	欧版	3	合集	32	★★★	
2335	加勒比海盗-死者的遗产	美版	5	动作	128	★★★	
2336	洛克人战斗网络6-电脑兽法尔扎	美版	–	角色扮演	128	★★★★☆	
2337	游戏王合集	美版	–	合集	64	★★★★	
2438	口袋博士1	美版	–	益智	256	★★★	
2439	辛普森街头赛车	欧版	5	赛车	32	★★★	
2440	我的兽医实习	欧版	2	培养	32	★★★☆	
2441	马达加斯加-企鹅行动	西班牙版	–	动作	64	★★★	
2442	几何世代-反弹网球	日版	–	益智	64	★★★☆	
2443	几何世代-六角形针盘	日版	–	益智	32	★★★☆	
2444	几何世代-波形光谱	日版	–	益智	128	★★★☆	

本文所提软件及游戏位于光盘的 Roms\Gba\ 目录下

本期NDS游戏中文列表

编号	中文游戏名	游戏版本	多语言	游戏类型	游戏容量(MBit)	推荐程度	备注
0401	传说的斯塔菲4	日版	–	动作	512	★★★	
0402	摸侦探小沢里奈	日版	–	动作	128	★★☆	
0403	海底总动员	欧版	2	动作	256	★★★☆	
0404	弗兰克林的伟大冒险	美版	3	动作	64	★★★	
0405	汉字乐引字典	日版	–	益智	1024	★★★★	
0406	滑雪小子	欧版	3	运动	512	★★★	
0407	旅行会话帐2-中国篇	日版	–	益智	512	★★★★	
0408	旅行会话帐1-泰国篇	日版	–	益智	512	★★★★	
0409	独奏解谜-童话王国	日版	–	益智	128	★★★	
0410	羽年代记2	日版	–	角色扮演	512	★★★★	
0411	动物园大亨DS	日版	–	培养	128	★★★★	
0412	旅行会话帐3-韩国篇	日版	–	益智	512	★★★★	
0413	俄罗斯方块DS	欧版	5	益智	128	★★★★☆	
0414	我的宠物旅店	欧版	2	培养	128	★★★	
0415	洛克人战斗网络5-双重领袖	欧版	5	角色扮演	512	★★★★☆	
0416	火影忍者-最强忍者大集结4DS	日版	–	动作	512	★★★★	
0417	俄罗斯方块DS	日版	5	益智	128	★★★★☆	
0418	我的战斗机	日版	–	射击	128	★★★☆	
0419	旅行会话帐4-美国篇	日版	–	益智	512	★★★★	
0420	FIFA世界杯-德国2006	欧版	5	运动	256	★★★★	
0421	旅行会话帐4-德国篇	日版	–	益智	512	★★★★	
0422	简单DS系列7-数字游戏	日版	–	益智	64	★★★☆	
0423	柴犬的房间DS	日版	–	培养	128	★★★☆	
0424	信长之野望DS	日版	–	战棋	512	★★★★☆	
0425	FIFA世界杯-德国2006	美版	5	运动	256	★★★★	
0426	罪恶装备-尘埃打击者	美版	–	格斗	512	★★★★☆	
0427	失落的魔法	日版	–	角色扮演	128	★★★☆	
0428	超执刀	欧版	5	角色扮演	256	★★★★	
0429	失落的魔法	欧版	4	角色扮演	128	★★★☆	
0430	解谜系列2-纵横字谜	日版	–	益智	64	★★★	1.1版
0431	银河战士-猎人	欧版	5	射击	512	★★★★★	
0432	口袋方块	欧版	5	益智	128	★★★★	
0433	壮志凌云	美版	–	射击	128	★★★	
0434	新超级马里奥兄弟	美版	–	动作	256	★★★★★	
0435	篱笆墙外	美版	–	动作	256	★★★	
0436	X战警	美版	–	动作	[illegible]	★★★	

0437	海底总动员	德语版	–	动作	256	★★★☆	
0438	石脑达人-加油训练	日版	–	益智	256	★★★★	
0439	金块赌场	欧版	3	桌面	256	★★★☆	
0440	疯狂四驱车	欧版	3	赛车	256	★★★	
0441	德克萨斯扑克	欧版	3	桌面	256	★★★☆	
0442	新超级马里奥兄弟	日版	–	动作	256	★★★★★	
0443	蜘蛛小姐-收获季节的热舞	美版	3	动作	128	★★★	
0444	超级桃子公主	欧版	5	动作	256	★★★★	
0445	TAO的冒险-恶魔封印的诅咒	欧版	5	角色扮演	512	★★★★☆	
0446	彼德杰克逊金刚	日版	–	动作	256	★★★★	
0447	终极蜘蛛侠	日版	–	动作	512	★★★★	
0448	疯狂触摸	日版	–	益智	128	★★★	
0449	魔女的考验-皇后考试的大骚动	日版	–	动作	256	★★★	
0450	简单DS系列8-鉴识官紧急出动	日版	–	益智	256	★★★★	
0451	大战略DS-伟大的策略	日版	–	战棋	512	★★★★	
0452	X战警	欧版	4	动作	512	★★★☆	
0453	恐龙达人-挖掘、发现、决斗	美版	–	动作	128	★★★	
0454	圣龙尊者	欧版	5	角色扮演	512	★★★☆	
0455	猎穹战士-猎人	日版	–	射击	512	★★★★★	
0456	汉字的渡鸟	日版	–	益智	128	★★★★	
0457	川岛隆太教授的脑力训练	欧版	6	益智	128	★★★★	
0458	汽车总动员	美版	–	赛车	128	★★★★	
0459	大脑学院	美版	–	益智	256	★★★★★	
0460	重装机兵-钢之季节	日版	–	角色扮演	512	★★★★	
0461	瞬感龙珠	美版	–	益智	64	★★★	
0462	降魔灵符传	日版	–	动作	256	★★★★	
0463	机器冲刺	日版	–	动作	512	★★★★	
0464	怪盗卢棱	日版	–	益智	1024	★★★★☆	
0465	数码宝贝传说	日版	–	培养	512	★★★★	
0466	任天狗-大麦町和它的朋友们	欧版	5	培养	512	★★★★☆	
0467	怪兽卡车	欧版	3	赛车	256	★★★	
0468	宠物鸡小店	欧版	5	培养	512	★★★★	
0469	石脑达人-加油训练	美版	–	益智	256	★★★★	
0470	魔法假期-五星连珠之刻	日版	–	角色扮演	512	★★★★	
0471	篱笆墙外	德语版	–	动作	256	★★★	
0472	简单DS系列5-扑克牌	日版	–	益智	64	★★★★	
0473	全部破坏	美版	–	益智	128	★★★☆	
0474	嘀嘀帕妃亚美由美-神魔与电吉他	美版	–	动作	512	★★★	
0475	加勒比海盗-死者的遗产	美版	5	动作	512	★★★	
0476	头脑锻炼对战-向量小狗1	日版	–	益智	256	★★★☆	
0477	触摸相声女神的笑囊	日版	–	益智	512	★★★☆	
0478	海底总动员	日版	–	动作	256	★★★☆	
0479	新超级马里奥兄弟	欧版	5	动作	256	★★★★★	
0480	疯狂数独	美版	–	益智	64	★★★★	
0481	数独-格子大师	美版	–	益智	64	★★★★	
0482	吃豆人世界3	欧版	–	益智	256	★★★★	
0483	牧场物语-精灵驿站	日版	–	培养	256	★★★★	
0484	洛克人ZX	日版	–	动作	512	★★★★★	
0485	汽车总动员	日版	–	赛车	128	★★★★	
0486	DS童话读本游戏1	日版	–	益智	256	★★★	
0487	DS童话读本游戏2	日版	–	益智	256	★★★	
0488	DS童话读本游戏3	日版	–	益智	256	★★★	
0489	米娅的星空气泡-益智组曲	日版	–	益智	64	★★★★	
0490	勇敢的故事	日版	–	角色扮演	512	★★★★☆	
0491	大脑学院	欧版	6	益智	256	★★★★★	
0492	电子浮游生物	欧版	5	益智	128	★★★	
0493	黑客计划-觉醒	日版	–	冒险	512	★★★★	
0494	火影忍者RPG3-灵兽VS木叶小队	日版	–	角色扮演	512	★★★☆	
0495	加勒比海盗-死者的遗产	欧版	5	动作	512	★★★	
0496	乐引辞典	韩文版	–	益智	512	★★★★	1.2版
0497	怪物别墅	美版	–	动作	128	★★★	
0498	触摸!-炸弹人大陆	日版	–	动作	256	★★★★	

上期的光盘使用向导受到了不少读者的肯定，所以我们希望这期延续这种形式做下去。本期光盘结构一个小改变就是把使用同一个模拟器的 Rom 我们给整合到了同一个模拟器的 Roms 目录下，比如 GB、GBC 和 GBA 的 Rom 都可以用 VBA 来运行，我们就将它们都放在 GBX 目录下，用一个 VBA 模拟器调用 Roms 目录下的所有 Rom 文件（类似的还有 WS 和 WSC 的 Rom 被统一整合到 WSX 目录下的情况），这样省去了目录因分类太多而放置重复的模拟器文件占用的多余空间。当然光盘的制作途中可能还有某些细节考虑得不够周到，如果您觉得还有什么方法更好或者有需要改进的地方，可以给我们来信提出，杂志的信箱是 ezmag@163.com。

EMU ZONE VOL.27

模拟地带 27 期光盘使用向导

光盘规格	DVD
光盘容量	8G
系统需求	Windows 95/98/ME/NT/2000/XP/2003 及所有 Windows 操作系统 奔腾 133MHZ 以上 CPU 64M 以上内存 支持 DirectX 7.0 以上显卡 支持 DVD-ROM 的电脑光驱
注意事项	(1) 光盘所有文件均采用专业杀毒软件检测，确认无病毒、恶意文件损坏电脑系统，请放心使用。 (2) 建议将光盘中的文件拷贝到硬盘中再使用，这样可以减少光驱的损耗，也能够让软件运行的启动速度加快不少。 (3) 光盘中有些软件采用了压缩格式以节约空间，请确认您的电脑中安装有新版的压缩/解压缩软件 WINRAR，在遇到某些文件无法解压的时候请安装光盘中 Tools 目录下的 WINRAR 最新版。 (4) 大多数光盘中的软件、游戏和模拟器都与光盘中的某些文章相对应，在使用的时候可以边阅读文章边尝试。 (5) 使用前请确认仔细阅读了下面的各软件使用说明，如果在使用中遇到任何无法解决的问题请发信至 EZMAG@163.COM 以获得解答。本光盘中所有软件及游戏的使用持有最终解释权归模拟地带编辑部所有。

光盘总体目录浏览及相关板块介绍［当您将光盘放入 DVD 光驱中便能看到光盘的目录］

关于光盘的文件构造

一般来说有文章对应的模拟器和游戏相关 ROM/ISO，都会有专门的目录将模拟器和 ROM/ISO 统一存放的形式，以便使用者随时参照书中的内容来一步一步使用。对于游戏 ROM 较多或较复杂的模拟器、ROM，以及最近新发布的模拟器、ROM，会采取分类目录存放的形式，以便习惯收藏者归类整理。

关于文件的压缩和解压

一般来说 ROM 大多数都为 ZIP 压缩包形式，这是因为大部分模拟器都支持这类格式的 ROM，光盘镜像文件由于容量太大，为了节约光盘使用空间而采取了 7z 形式的压缩，使用前请先明确模拟器需要调用的文件类型是压缩还是非压缩形式，具体请参阅下面的几点：

1. 对于一般模拟器和 ROM 的运行

请首先确认模拟器已经解压并且存在主程序文件（如果模拟器是自解压文件或者压缩包形式没有解压的话请首先将模拟器解压到硬盘中），然后运行模拟器主程序文件，于模拟器主菜单中选择读取 ROM（一般位于主菜单第一项下拉选项中），之后在弹出来的窗口中选择需要读取的 ROM 文件（大多为 ZIP 压缩格式），便能够开始游戏了。

2. 对于使用光盘镜像文件的 PS 模拟器运行

请首先将 Isos 目录中的游戏 7z 压缩包解压到硬盘中，然后直接运行目录中的模拟器主程序，将模拟

→ 运行 ISO，在弹出来的窗口中选择从 7z 压
器的基本设置完成，之后于模拟器主菜单中依次执行文件
缩包中解压出来的 bin 文件，便能够开始游戏了。

3. 对于对于使用光盘镜像文件的 DC 模拟器运行

请首先将 Isos 目录中的游戏 7z 压缩包解压到硬盘中，然后安装光盘的 Tools 目录下的 Daemon 虚拟
光驱软件并运行，然后于系统任务栏右下方右击软件的图标，依次选择虚拟驱动器 → 驱动器 0: → 安装
镜像，在弹出来的窗口中选择从 7z 压缩包中解压出来的 DC 游戏光盘镜像文件，则虚拟光驱设置完成，此
时直接运行目录中的模拟器主程序，将模拟器的基本设置完成，之后于模拟器主菜单中依次执行选项 →
配置驱动器，在弹出来的窗口中选择刚才虚拟光驱所在的盘符，之后再于模拟器主菜单中选择运行 → 开
始，便能够开始游戏了。

★ Art 目录［文章相关软件目录］

Art\神佑擂台\GBA 精彩动作游戏录像赏析第二弹\	对应栏目文章	神佑擂台《GBA 精彩动作游戏录像赏析第二弹》

游戏以及相关游戏录像，请直接运行目录中的 vba-rerecording.
本目录中包含录像用模拟器、选择 Roms 目录中的游戏开始运行，
exe 主程序，然后于模拟器菜单中依次选择 File → Oen ROM，选择 Movie 目录下相应的录
之后再于模拟器菜单中选择 Tools → Play → Start playing movie，供播放录像用的游戏 Rom 文
像文件就可以开始看了。模拟器的录像文件都位于 Movie 子目录中，
件则位于 Roms 目录下。

Art\失落的天堂\Flyer\	对应栏目文章	失落的天堂《街机海报馆》

本目录中包含本期失落的天堂栏目中的文章《街机海报馆》介绍的几张海报，可以用看图软件直接打
开查看，也可以拷贝到模拟器 MAME 的 flyers 目录中用模拟器查看。

Art\失落的天堂\Recom\	对应栏目文章	失落的天堂《经典游戏推荐》

本目录中包含本期失落的天堂栏目中的文章《经典游戏推荐》介绍的几个游戏，将 ROM 的 ZIP 压缩
包拷贝到模拟器 MAME 的 Roms 目录下，用模拟器运行即可。

Art\失落的天堂\News\	对应栏目文章	失落的天堂《街机模拟通告》

《街机模拟通告》中介绍的“蜂暴”和“电精”一代的游戏 ROM，这两款游戏目前仍然无法完整
模拟，仅供收藏之用。

Art\拾忆小苑\游戏拾零\	对应栏目文章	拾忆小苑《游戏拾零》

本目录中包含一些编辑挑选的经典家用机游戏的 Rom 以及运行这些游戏 Rom 所需的模拟器，每个目
录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应 Roms 目录下的 Rom 文件 ZIP 压缩包，就可以
开始玩了。请注意 PCE 模拟器 Magic Engine 不支持中文目录名，需要将整个目录拷贝到没有中文名的盘
符或目录下在运行即可正常找到并调用游戏 Rom。

Art\游戏编年史\SD 高达 G 世纪\	对应栏目文章	游戏编年史《SD 高达 G 世纪简单补完》

本目录中包含一些手掌机上的“SD 高达 G 世纪”系列游戏 Rom 以及运行游戏所需的模拟器，请
到相印的目录下打开相应的模拟器运行相应的游戏 Rom。另外上期由于制作失误而放错的 PS 游戏压缩包
“SD 高达 G 世纪 ZERO”在本期已经补放了。

Art\掌上领域\NDS 软硬直通车 Vol.2\	对应栏目文章	掌上领域《NDS 软硬直通车 Vol.2》

本目录中包含 NDS 上的一些近期发布的软件和工具，有条件的朋友请参阅相应文章自行摸索使用。

Art\掌上领域\PSP 大本营 Vol.1\	对应栏目文章	掌上领域《PSP 大本营 Vol.1》

本目录中包含 PSP 上的一些近期发布的软件和工具，有条件的朋友请参阅相应文章自行摸索使用。

Art\专题企划\快打旋风\	对应栏目文章	专题企划《快打旋风专题》

Final1 目录

“快打旋风”一代的各机种版本的游戏 ROM 和模拟器。需要注意的是一些机种的模拟并不完善，
所以我们暂时只提供了那些机种的 ROM。

Final2 目录

“快打旋风”二代的游戏 ROM 和模拟器。

Final3 目录

“快打旋风”三代的游戏 ROM 和模拟器。

FinalR 目录

“快打旋风 - 复仇”的游戏 ROM 和模拟
器 MAME32plus，目录中 Roms 目录为存放游戏
ROM 目录。

★ Emu［近期发布模拟器及相关软件目录］［需要解压到硬盘中使用］

Emu\FBAlpha

运行速度最快的 CPS1\Neogeo 模拟器，由论坛的 SEGAFFX 发布，这个版本新支持了 IPS v3 和新菜单
样式，解压到硬盘运行 Fbalpha.exe 即可开始模拟器，相关目录模拟器会自动建立，需要简体中文版可以
在菜单里选择。

Emu\Mame

此目录包含最新发布的 Mame32Plus 1.07 版，这个版本除了支持新的游戏外，界面和游戏显示效果
方面也做了很大的改动，本目录附带的 Mame32Plus 1.07 为全功能整合包，里面包含了字库文件、IPSv3
等周边。同目录下的 Cheat 和 Mameinfo 目录分别存放了游戏作弊数据文件和游戏说明文件，解压到
Mame 的根目录下即可在运行 MAME 时使用。

Emu\Nds

官方 SDK 中的 NDS 模拟器 Ensata v1.4d 泄漏版，这个任天堂 NDS 的 SDK 而泄漏出来的 NDS
官方模拟器：Ensata，初版已经能完美运行好几款 NDS 游戏，现在这款官方模拟器正式命名为：Nitro
Software emulator，这个泄露版支持的游戏虽然并不多，但效果却是其他模拟器无法比拟的。

Emu\Ps

本目录中包含由论坛的 Nply 汉化的日系 PlayStation 模拟器 SSSPSX 0.0.29 简体中文汉化版、
Pluto_shi 汉化的最新版 VGS 1.41 和莫尼卡汉化的 pSX 1.7 简体中文版，这三款都是优秀的 PS 模拟器，
对电脑的要求低且兼容性不俗。

Emu\Ps2

目前兼容性最好且保持更新的 Ps2 模拟器：Pcsx2 0.9.1 版，目录中附带了这款模拟的完整安装包，
同时还附带 Ps2 的全套 Bios 文件，在对应不同 Ps2 游戏的模拟中要用到。

Emu\Gba

本目录中除了收集使用率最高的 VisualBoyAdvance 1.72 最终版以运行光盘的 GBA 游戏外，还收录了
最新发布的 GBA 用 WSC 模拟器 SwanAdvance，这款模拟器的初版已经拥有优秀的兼容性和画面，能模拟
不少彩色版 WSC 游戏，使用亦非常简单，但目前不支持联机功能。

Emu\Sfc

非官方版的超任模拟器 Snes9X v1.502，在原来模拟器优秀的游戏兼容性前提下，这个非官方版还加
入了各种特殊功能，这个安装文件为论坛 nhly 汉化过的繁体版。

★ Roms［近期发布 Rom 目录］

Roms\Cnroms\	对应栏目文章	汉化天空《汉化情报站》

以及运行这些游戏 Rom 所需的模拟器，每个目录下对应
本目录中包含近期发布的汉化游戏的 Rom 载入相应 Roms 目录下的 Rom 文件 ZIP
不同的机种，目录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后“哥伦布传”，需要用模拟器 SmyNES 来运
压缩包，就可以开始玩了。需要注意的是 Fc 汉化游戏中的单个解开了，其余的 Fc 汉化游戏都可以用模
行，因为该模拟器不支持 ZIP 压缩格式所以我们把这个 Rom“三国志孔明传”及模拟器，
拟器 Nestopia 直接调用 ZIP 压缩包运行，在 Ps 目录中包含了 Ps 汉化游戏直接解压到 1.50 版 PSP 的记忆
Psp 目录下则有“怪物猎人 P”的 1.0 中文版傻瓜解压包和超强存档，Ngc 版《斑鸠》汉化版由于没有找
棒根目录下就行，Dc 目录下还有最新的“斑鸠”1.1 汉化版及模拟器，
到相应的 ISO 所以暂时无法提供。

Roms\Gba\	对应栏目文章	模友之家《GBA 游戏中文列表》，掌机游戏图鉴《GBA 游戏图鉴精选》

本目录中包含近期发布的 GBA 游戏 Rom，目录下有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应 Roms 目录下的 Rom 文件 ZIP 压缩包，就可以开始玩了。

Roms\Mame\	对应栏目文章	失落的天堂《新版游戏推荐》《新版 MAME 游戏图鉴》

本目录中包含近期发布的 MAME 0.106-0.107 版游戏 Rom，每个目录包含的是每个版本的 MAME 新支持的游戏 ROM，将目录下的 ROM 压缩包拷贝到模拟器的 Roms 目录下（请注意是将压缩包拷贝过去，不是解压过去也不是将目录拷贝过去），然后运行 MAME 模拟器的时候刷新游戏列表，就能看到和运行新支持的游戏了。

Roms\Nds\	对应栏目文章	模友之家《本期 NDS 游戏中文列表》，掌机游戏图鉴《NDS 游戏图鉴精选》

本目录中包含近期发布的 NDS 游戏 Rom 压缩包，需要拥有 NDS 游戏主机和烧录卡的用户用相应的烧录软件烧录到卡中运行。

Roms\Releases\	对应栏目文章	模拟新闻眼《ROM 发布加油站》

本目录中包含一个月内 No-Intro 小组发布的所有家用机游戏的 Rom 以及运行这些游戏 Rom 所需的模拟器，每个目录下都有相应的模拟器执行文件，运行模拟器后载入相应 Roms 目录下的 Rom 文件 ZIP 压缩包，就可以开始玩了。

★ Reader[读者点播目录]

Reader\Kof 画集

应读者需求放上《拳皇》最新作的画集，除了全部人物介绍，还有他们的结局图，采用高清晰扫描仪扫录。

Reader\Ps

本目录中包含 PS 游戏“格兰蒂亚”的美版游戏 ISO、“机动战士高达 - 基轮的野望 - 吉恩的系谱”日版游戏 ISO 以及运行游戏所需的 PS 模拟器，据论坛上的网友点播，这期放上。“机动战士高达 - 基轮的野望 - 吉恩的系谱”ISO 的压缩包内同时包含了后来发布的“攻略指令书”。

Reader\萨尔达 Pc 版

由法国萨尔达爱好者制作的萨尔达同人游戏，质量非常高，目前这个是英文版的演示版，完全度已经非常高，应萨尔达的爱好者要求，放在这里给大家测试。

★ Spec[本期特别放送游戏目录]

Spec\Psp

PSP 上的 CPS1 模拟器最新版配合所有能玩的 CPS1 游戏傻瓜包，需 1.50 版 PSP 方能运行。全部文件解压到 PSP 记忆棒根目录下，于 PSP 中运行记忆棒中的引导软件，载入游戏运行即可。

Spec\Sega\	对应栏目文章	新手学堂《多机种模拟器 MEKA 使用教学》

全套 SEGA 早期 8 位游戏主机 Rom 和模拟器，包括 SG-1000、SC-3000、SMS 以及 GG 的游戏 ROM，均可用模拟器 MEKA 运行。

★ Tools[工具软件目录]

Tools

HB_daemon400.rar 是虚拟光驱软件 Daemon 的汉化版，玩 DC 模拟器和 PS 模拟器的时候会用到。本目录中还包含压缩 / 解压缩软件 WINRAR 安装文件，如果在使用光盘的过程中遇到压缩文件无法解压的问题，请先安装该软件。

有问必答

责编 / 雪晴

人在江湖飘

杂志之前放的汉化游戏不全啊，例如火焰之纹章系列啦，我记得之前做的是三剑齐发，而现在已经是四剑全发了，其中的《火焰之纹章 - 圣邪的意志》已更新到 V1.4，《火焰之纹章 - 封印之剑》更是出了全汉化，其他的 GBA 汉化游戏也更新了很多又如《最终幻想 IV Advance》V3.0，《螺旋破坏者 - 轰轰钻子》（bug 修正版）……实不相瞒，GBA 汉化游戏更新，我也是从汉化情报站得知，汉化情报站不仅提供 GBA 汉化游戏，而且还提供 MD、GBC、PS、SFC、FC、SS、DC、PC 等众多平台的汉化游戏，我认为这是个值打 100 分的汉化网页，但问题就出现在每个 GBA 汉化 ROM 都有很多版本，例如《传说世界 - 换装迷宫 3》，它就有

1（死神）汉化版

2（D 商）汉化 游戏炒饭 DUMP 版

3（第三世纪）道具和人名汉化版

之多，又如《王国之心 - 记忆之链》，它又有

1（天使）不完全汉化版

2（狼组 + 天幻）大字体完全汉化最终版

3（狼组 + 天幻）小字体紧凑完全汉化最终版

4（狼组 + 天幻）小字体稀疏完全汉化最终版

众多的版本，真让人无所适从，其实大概一个月前，我自己已经做了一张 GBA 汉化游戏集，个人认为神作的《王国之心 - 记忆之链》，现在都还没玩，就是因为版本太多了，都不知哪个是最新，哪个更完美等。

我的建议就是希望 EZ 的资深人员能做个最新的，如有必要定时更新一下，毕竟没有上网的 EZ 读者存在（这也是销量的关键哦），我的意见纯粹时因为我喜欢和支持 EZ 才提出，希望 EZ 销量蒸蒸日上，有什么问题，欢迎随时跟我联络。

雪晴

多谢这位朋友的热心建议，我们在今后会多加强汉化游戏的收集整理工作，另外我们也打算收集现今所有的 GBA 汉化游戏出一本增刊性质的土豪介绍型书籍，到时候大家就能收全所有的 GBA 汉化游戏了，包括各种版本哦。

萧振波

为什么光盘附送的模拟器录像都不能看？

雪晴

请确认你在观看录像之前仔细阅读了书中的说明，并选择了正确的模拟器版本和进行了正确的操作，光盘中的录像我们都自己看过才放进去的，如果确实有问题的话请来信指出具体的录像是哪个？

天阔

为什么光盘中的 PS 游戏《女神异闻录 - 罪》用 ePSXe 模拟有问题？

雪晴

这个游戏的模拟问题以前被讨论了很多了，最早的时候记得是要用打过补丁的 VGS 才能够正常模拟，如果 ePSXe 模拟起来确实有问题的话，请尝试用 VGS、pSX、SSPSX 之类的其它模拟器吧，要是不能解决的话请将具体问题说明，我们会帮您想办法的。

86xx

本人是《模拟地带》的读者，我在模拟玩 PS 游戏 SD 高达 G 世纪 F 时，在用某些分辨率运行游戏在换盘后会无法正常显示，出现的画面只占显示器左上角一部分。请告诉我出现该情况的原因及处理方法，谢谢！

雪晴

如果方便的话请告知您所使用的显示插件类型和附上模拟器的抓图，遇到这类情况可以尝试在当时保存一个即时存盘，然后再重启模拟器读取即时存盘的方法，看问题是否能解决。

nellbest007

我是贵杂志社《模拟地带》的忠实读者，我买了第 26 期的《模拟地带》，里面的游戏编年史介绍了我喜欢的《SD 高达 G 世纪》，以前就是 F 没玩过，但是光盘中的 Isos 目录下的镜像文件的后缀名是 7z，要怎么才能解压呢？后缀名不应该是 bin 吗？特向众小编请教，在此谢过了！

雪晴

感谢您购买我们的杂志，关于 7z 压缩包，可以用 WINRAR 来解压，软件位于光盘的 Tools 目录下，如果事前没安装请先安装。



青编小记

微风

为了写专题，养成了个每天十盘《快打旋风》的"好习惯"，在旁边几个鄙视加"嫉妒"的眼光下，我依然自得其乐，一款街机游戏就像一首老歌，虽然曾经听过且记得很好听，但现在听起来总觉得难以适应，然而坚持下去后，会越听就越出味，至此乐不知彼……

终于在附近的游戏店里发现了仅仅卖50元的PSP引导盘，又可以有理由霸占朋友的PSP多几个月了，拿出珍藏在硬盘的《怪物猎人P》、《虹吸战士》，嗖嗖地把游戏传进PSP，跳上床、盖上被子、忽略房外老妈的、老爸的、电视的、狗的……所有声音，心无旁骛 地沉浸在只有我的游戏世界。

想做的事总不能很安心的去做，不想做的事总是被迫着去做，人就是在这种矛盾下才能生存。

Cotolo

长达一个月的世界杯过去了，以足球的名义狂欢的日子也必须等到4年之后了，是时候收心工作了，世界杯期间熬夜看球的朋友，要调整时差应该比较困难吧，像在下就是这样，每天总感觉睡不够，严重影响工作效率。其实晚上睡觉前找几个好点的游戏用模拟器玩玩，每天给自己定下一定的游戏进度，很快时差就能正常过来了，有以上烦恼的朋友不妨试试。

最近每天晚上睡觉前都在打汉化版的《勇者斗恶龙6》，记得上一次打这个游戏是在初中的时候了，那时候看不懂日文，很多地方拿着攻略都打不过去，现在有了中文版看得懂了剧情，才慢慢体会到游戏中这个双重世界观的奇妙所在，为什么《勇者斗恶龙》系列会被称为"国民级RPG"，原因就在于游戏中的故事都是那么平凡，都好像发生在自己身边一样，就是由于在平凡的生活中偶尔出现的那么一些奇妙的东西，比如6代中"钻到水井里可以到达梦的世界"这样的设定，才能勾起人们对未知的好奇吧。

Taka

最近PSP的破解很火爆，几乎所有的游戏都能够用记忆棒来玩了，在下也准备动心买一台来玩。前段时间和朋友在讨论PSP和NDS的优劣性的时候得出这么一个观点，NDS是为了让我们玩到家用机上玩不到的游戏，而PSP则是要让我们在掌机上玩到家用机级别的游戏，两者的定位和出发点都不相同，所以怎么挑选就要看各自的爱好了。当然在下一直喜欢家用机上的那些RPG、SLG，要能是复刻到PSP上面都有很大兴趣去玩，而PSP上的模拟器也是吸引人的一个主要因素。

其实长期负责游戏的介绍和图鉴等编辑工作，我深刻感觉到NDS的游戏多而好玩，这也与任天堂在掌机上制作游戏的用心分不开的。毕竟任天堂是一家纯游戏公司，不像SONY和微软还有别的产业，对于游戏玩家来说，任天堂倒掉绝对是一个巨大的损失。而现在NDS的烧录卡市场已经火爆得不行，不少朋友已经在利用假期时间购入了自己心仪的NDSL和烧录卡套装，每天在家里玩游戏避暑呢。别忘了NDS上的模拟器也不少，而且利用触摸屏还有很多玩法的哦。

